С. Водолеев

SUPER энциклопедия

ФАНТОМ

ACT PUBLISHERS

PC

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ И РОЛЕВЫЕ

СУПЕРЭнциклопедия PC:

Приключенческие и Ролевые Игры

ТОМ II

В ЭТОЙ книге:

- самые любопытные и впечатляющие приключения последнего времени – **The Neverhood**, **ToonStruck** и **Goosebumps** не оставят равнодушными никого. Невероятное качество исполнения и удивительный игровой мир.
- потрясающий синтез приключенческой игры и трехмерной аркады приносит всемирную славу многодисковому **Realms of Haunting**.
- оригинальные и неожиданные миры – мрачно-сюрреалистический **Nine** и классически-пародийный **Gene Machine.** Это не для всех, но уж если для вас – то надолго...
- блестящий пародийный сериал классика фантастики и фэнтэзи Терри Претчетта обретает компьютерное воплощение в **Discworld I** и **Discworld II**. Вы не сможете не улыбнуться... как и миллионы читателей во всем этом необъятном мире...
- старая добрая классика – от доброй милой мультсказки **Torin's Passage** до мистических культов нацистской Германии в **Prisoner of Ice**.
- самая кровавая, жестокая и извращенная игра за всю историю приключенческих игр – **Harvester**. Больше десятка видов оружия и никаких моральных проблем.
- также для почитателей нетрадиционных ценностей предназначены **Voyeur I** и **II** – основанные целиком на реальном видео. Загляните в чужие окна.
- драконы и легенды... как многие из нас переносились в миры героической фэнтэзи... как тяжело было возвращаться в реальность. Много дней в мире фантазии подарят вам **Dragon Lore I** и **II**. Не до конца ролевик, не до конца приключение... нечто...
- довольно классический и довольно оригинальный в одно и то же время **Druids: Daemons of the Mind** и небольшая экскурсия по многопользовательскому миру **The Realm** – одному из наиболее населенных графических королевств в Internet.
- и на сладкое – полное решение всех существующих приключений в стиле "3D-герой в созданном заранее трехмерном мире". Здесь и классика жанра – все три части **Alone in The Dark**, и обе части **Ecstatica**, и оба **Little Big Adventure**, и даже такие вещи как **Bioforge**, **Alien Odyssey** и **Knight Chase**. И то, что у вас Pentium II, еще не означает, что **Alone in the Dark I** – плохая старая игра. Есть истинные ценности.
- детальные решения, скрытая информация, специальные возможности.
- все игры пройдены до конца и профессионально исследованы.

СУПЕРЭнциклопедия PC

...мы просто-напросто самые лучшие...

ФАНТОМ - профессионалы в мире игр!

СУПЕРэнциклопедия PC

Приключенческие и Ролевые Игры

Выпуск 2

Автор-составитель: Водолеев С.Г.
Художник: Алексей Кондаков

ACT
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва
1997

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

ISBN 5-15-000904-0

Вторая книга в серии СУПЕРэнциклопедий, посвященных исключительно приключенческим, ролевым и близким к ним гибридным играм. Содержит полные подробные решения игр, советы и рекомендации, а также разнообразные секреты и тонкости. Изюминкой книги является руководство по ролевой Интернет-игре Sloth II. Отличный стиль, иллюстрации и комментарии делают книгу вполне интересной даже в качестве развлекательного чтения. Идеально подойдет в роли каталога, чтобы выбрать себе игру по душе. Автор – известный специалист в области компьютерных игр, не первый год известный российскому читателю.

Подписано в печать 16.12.97. Формат 84x108 $^{1}/_{16}$. Тираж 10 000 экз.
Заказ № 2776.

ООО "Издательство АСТ-ЛТД". Лицензия В 175372 № 02254 от 03.02.97.
366720, РИ, г.Назрань, ул.Фабричная, 3
Наши электронные адреса: WWW.AST.RU.E-mail: AST@POSTMAN.RU

Отпечатано на ордена Трудового Красного Знамени
Чеховском полиграфическом комбинате
Государственного комитета Российской Федерации по печати
142300, г. Чехов Московской области
Тел. (272) 71-336. Факс (272) 62-536

© С.Г.Водолеев, 1997
© ООО "Издательство АСТ-ЛТД", 1997

СОДЕРЖАНИЕ

Введение 5

Приключенческие игры 9

9/Nine 15
The Gene Machine 41
Goosebumps: Terror from Horrorland 63
The Neverhood 78
Realms of the Haunting 96
Toon Struck 149
Harvester 177
Prisoner of Ice 203
Torin's Passage 221
Discworld 240
Discworld 2 263

Динамические приключения 279

Alone in the Dark 287
Alone in the Dark 2 301
Alone in the Dark 3 319
Ecstatica 347
Ecstatica 2 363
Little Big Adventure/Relentless 381
Little Big Adventure 2 411
Alien Odyssey 458
Bioforge 483
Knight's Chase/Time Gate 511

Интерактивное кино 533

Voyeur 535
Voyeur 2 543

Ролевые игры 553

Druids: Daemons of the Mind 557
Dragon Lore 580
Dragon Lore 2 604

Многопользовательские ролевые игры в Internet 631

The Realm 637

Благодарности

Меня всегда поддерживает сознание того, что в мире существует Max More и движение в поддержку Экстропии, им созданное. Посетите http://www.c2.net/~exi/, представленная там информация чрезвычайно интересна и необходима.

Спасибо всем моим русским и американским друзьям из киберпространства, они всегда поддерживают меня и помогают. Привет, Cheburashka, Miriam, Rolling, Red, Thanatos, Giraf, Shewolf, Milde, Dex, Samena, Oggie, Princess Dashkova, Jocker, Shtirlitz, Drepper, Explorer и все-все-все! Особый привет MAG. Привет Halo, Gnome и Great Uncle. Кто хочет пообщаться, приходите на telnet:haze.arces.net 7777.

Большой привет Олесе Сербиной и спасибо всем сотрудникам компании Фантом.

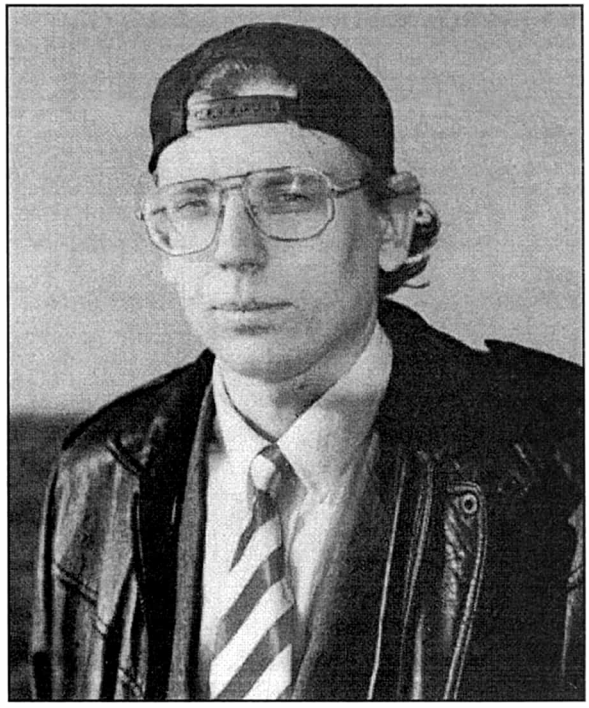
Спасибо Диме Редлиху и Саше Курило из компании Мультимедиа-Клуб. Любой вопрос по игровому железу всегда находит идеальный ответ.

Также спасибо Мещанчуку Антону Владимировичу, за предоставление доступа к его коллекции игр, общую поддержку и заботу.

И еще одно спасибо компании 'Компьютерные Сети', которая предоставляет нам доступ в Интернет и с ними ужасно приятно работать. Вообще, они лучший провайдер в Питере, по моему.

На этот раз привет Бриджит Нильсен, самой классной актрисе в мире :p

My personal great thanks to Zugg (irl Mike from Los Alamos). zMUD is cool!



Привет всем нашим читателям!

У вас в руках второй том **СУПЕР**Энциклопедии PC: Приключенческие и Ролевые Игры, выходящей в рамках совместного проекта Сергея Водолеева, компании Фантом и издательства АСТ. Надеемся, что эта серия нравится и помогает вам, а может быть, вам также и небезразличны выпуски, посвященные стратегиям/имитаторам и аркадам, а также играм Playstation и 3DO.

Как обычно, напоминаем вам (ну просто заодно), чтобы вы не забывали следить за мировыми новостями, ибо технологическая революция уже на пороге. Но наряду с прогрессом глобальным, который обещает нам в самое ближайшее время самые невиданные чудеса, мы все наблюдаем, как количественные усовершенствования характеристик привычной PC-аппаратуры потихоньку переросли в качественные, вполне сформировались тенденции ближайшего развития игр, которые мы уже можем наблюдать в последних продуктах. Итак, что же это? Если вы помните, классические приключенческие игры, бывшие когда-то традиционно плоскими, шагнули в третье измерение. Возросшая вычислительная мощность компьютеров позволила обсчитывать объемные фигуры персонажей и/или объектов игровой среды. Так появились игры семейства а-ля Alone in the Dark, которые привнесли в игровой процесс еще и режим реального времени — игры, где трехмерные обсчитываемые персонажи действуют в статической среде (практически все такие игры описаны в этом томе). А также небольшая группа типа Under a Killing Moon, где статический персонаж оперирует в синтетической трехмерной обстановке (в этой книге можно посмотреть Realms of Haunting). Ну и вот, наконец, новые видеочипы и процессоры, технологии MMX, новые трехмерные акселераторы типа 3DFX и, наконец, удешевление памяти позволяют сказать, что настало время совместить эти направления и наслаждаться играми, где полностью синтезированные трехмерные герои обитают в полностью синтезированной трехмерной обстановке и все это высокого качества. Первые подобные игры уже появились на Sony PSX, благодаря ее серьезным способностям в области обсчета 3D, и по всей видимости, большинство из них будет успешно сконвертировано под IBM. Во время игры монитор станет для вас окном в практически полноценную 'виртуальную реальность' и остается лишь пожалеть, что несмотря на все благие намерения, виртуальные шлемы так и не смогли пока стать массовым дешевым продуктом, не говоря уже о перчатках и качество программного обеспечения все же обогнало качество оборудования (пару лет назад все представлялось наоборот).

Второе направление, обреченное на успех, это, конечно глобальные многопользовательские сетевые игры. Мы не имеем в виду классические игры, которые используют интернет попросту вместо модемного соединения или локальной сети (это любопытно, но не ново), а говорим о виртуальных мирах с десятками, сотнями и тысячами жителей. Начавшись много лет назад с чисто текстовых игр MUD, буквально за последний год этот жанр переживает период стремительного строительства наперегонки сразу несколькими компаниями — естественно, в том стиле, который наиболее характерен для данного конкретного производителя. Стремительность, однако, относительная — отладка по-настоящему серьезных миров занимает годы. Скорее всего, следует ожидать появления десятков, а то и сотен графических миров совершенно различных направлений и разной степени стоимости и качества. Нельзя не отметить инициативу компании Sony — систему Everquest. Японский гигант замахнулся на реализацию действительно игры будущего — виртуального мира для множества игроков, причем мира полностью трехмерного, с видом из глаз, с полной свободой действий для каждого персонажа. Глобально и смело, хотя и техникой все желающие поиграть должны будут располагать соответствующей.

Еще одна широко обсуждаемая тема — скорое внедрение DVD-технологии, которая позволит в несколько раз увеличить объем компакт-диска и размещать на CD действительно огромные объемы живого видео. Интерактивное кино, которое является достаточно популярным, но не слишком все же массовым явлением, станет, вполне вероятно, куда более качественным и популярным. Вопросы интеграции видеоряда в трехмерные миры уже вполне можно считать решенными, а вот с передачей видео по сетям пока придется ждать, и долго.

Ну и, надеемся, что несмотря на все высокие технологии и ожидаемый поток игровых чудес, мы сможем время от времени поиграть в какой-нибудь новый квест, сделанный по классическим канонам жанра, полюбившимся нам за долгие игровые годы. И, кстати, призываем вас не забывать про старые добрые игры прошлых лет — прошлое хранит немало шедевров.

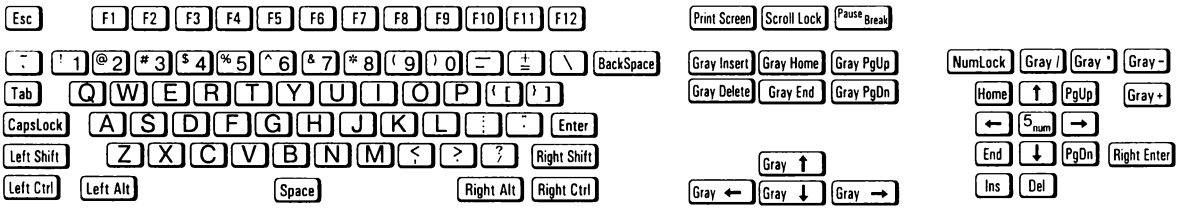
И, между прочим, заходите на наш сайт (www.comset.spb.ru/vodoleev). Там много чего интересного и полезного для геймеров и не только. До встречи в электронном пространстве!

Сергей Водолеев aka AmberWolf

vodoleev@usa.net
www.comset.spb.ru/vodoleev

Обозначения клавиш клавиатуры

В нашей книге часто используются символические изображения клавиш клавиатуры IBM-совместимого компьютера. Для того, чтобы читатель без труда смог сориентироваться в расположении и обозначении различных клавиш, приводим подробную схему клавиатуры.



Значки Shift, Ctrl, Alt используются, если не имеет значения, справа или слева расположены эти клавиши. Знак ←↑↓→ используется для обозначения клавиш со стрелками.

Условные обозначения

При описании игр были использованы следующие обозначения:

тип и частота процессора.

объем оперативной памяти.

быстродействие CD-ROM-драйва.

быстрая видеокарта.

низкое разрешение (например, 320x200 или 320x240).

высокое разрешение (например, 320x400 или 640x480).

сверхвысокое разрешение (например, 800x600 или 1024x768).

количество компакт-дисков.

размер RIP-версии игры на винчестере в неупакованном виде.

размер RIP-версии игры, запакованной архиватором ZIP.

в игре активно используется оцифрованное видео.

в игре активно используется оперативный трехмерный обсчет.

возможное количество играющих.

вариант игры нескольких игроков за одним компьютером.

вариант игры нескольких игроков по почте.

вариант игры нескольких игроков по кабелю.

вариант игры нескольких игроков по модему.

вариант игры нескольких игроков по локальной сети.

вариант игры нескольких игроков по Internet.

вариант управления при помощи клавиатуры.

вариант управления при помощи мыши.

вариант управления при помощи джойстика.

Если рядом с устройством управления поставлен восклицательный знак (!), значит, данное устройство наиболее удобно для управления.

На экране монитора указана операционная система, для которой создана игра. Возможны четыре варианта: **MS-DOS -** игра сделана под DOS, не знает о существовании Win'95, но возможно, под нею идущая (а может быть и нет); **Windows 95 -** игра, сделана исключительно под Win95 и использует ее специфические возможности; **MS-DOS, Windows 95** - игра, работающая как под DOS, так и под Win'95, обычно лучше под DOS; **MS-DOS and Windows 95** - игра существует в различных версиях - отдельно под DOS и отдельно под Win'95, каждая из которых оптимизирована под свою платформу.

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЕ ИГРЫ

Наша **СУПЕР**Энциклопедия продолжает знакомить вас с последними хитами в жанре приключенческих игр, а также с играми, ставшими классикой жанра. Какие же тенденции отразились в этом томе? На этот вопрос мы и попытаемся ответить.

Создатели приключенческих игр черпают свои сюжеты не только из шпионских боевиков, но и среди романов ужасов. Чаще всего никто не преследует цели запугать вас до полуобморочного состояния или спровоцировать рвотные рефлексы, нет, разработчики просто берут соответствующий жанру антураж, ну а игра должна быть в первую очередь интересной, а потом уж страшной. Но иногда запугивание становится для разработчиков игры именно самоцелью — характерным примером такой игры может служить Harvester. Рекламная кампания этой игры началась еще в те времена, когда в западных средствах массовой информации шла бурная дискуссия на тему жестокости в компьютерных играх. Жестокость таких игр, как Doom и Mortal Kombat в те времена вызывала шок. Но создатели Harvester(a) вознамерились шокировать геймеров по-настоящему — так, чтобы всем играющим стало и тошно и страшно одновременно. Выход игры слегка запоздал (на годик-другой примерно), и ныне она вряд ли претендует на звание настоящей сенсации. Но тем не менее, создатели игры блестяще справились с поставленной задачей — не вызвать отвращения и тошноты эта игра сможет разве что у патологоанатома с многолетним стажем работы. На протяжении игры вам придется любоваться более чем многочисленными трупами на разных степенях разложения, ворохами человеческих потрохов и внутренностей, выбитыми мозгами и вырванными глазами — одним словом, перед вами целые центнеры человеческого мяса и цистерны пролитой крови. Особую прелесть игре придает и то, что все эти мотки кишок и фонтаны крови выглядят крайне правдоподобно. Ну и, естественно, крайне черный юмор. Главный герой волею создателей игры оказывается в маленьком американском городке. О себе он абсолютно ничего не помнит, о городке абсолютно ничего не знает. И постепенно он начинает узнавать, что городок-то со странностями — в нем действует мистическая тайная ложа, практикующая самые извращенные ритуальные убийства и преследующая не менее извращенные цели. Чтобы узнать, какие именно цели преследует это тайное общество, вам придется стать его членом. А чтобы стать его членом, вам придется убивать, убивать и еще раз убивать. Даже детей. Оказывается, что почти все жители городка претендуют на право вступления в тайное общество — так что с ними можно не церемониться. Атмосфера кошмарных снов, мастерски воссозданная в этой игре, наверняка очарует каждого поклонника жанра “ужасов”.

Но во что играть тем, кто не хочет пугаться до полуобморочного состояния с последующим заиканием и поседением? Тем, кто хочет лишь немного побояться? Им мы можем порекомендовать Goosebumps: Escape from the Horrorland. Героиней игры стала маленькая девочка, угодившая в Horrorland — Страну Ужасов — веселое местечко, населенное оборотнями, упырями, ведьмами и прочей нечистью. Извилистые улочки, застроенные покосившимися домами в готическом стиле, горящие глаза, пристально смотрящие из темных пыльных окон, колодцы, ставшие прибежищем чудовищ, говорящие статуи, полная Луна в темном небе — такова Страна Ужасов. Впрочем, ужасы в этой игре — это скорее ужасы мрачных детских сказок, чем ужасы фильмов-”ужастиков” и романов-”страшилок”. Создатели Goosebumps вовсе не собираются отправить вас в реанимацию с сердечным приступом или заставить морщиться от вида свежевыпотрошенных или, наоборот, полуразложившихся трупов. Нет, перед вами настоящая

сказка, в самом хорошем смысле этого слова — а сделать хорошую сказку намного сложнее, чем обыкновенный "ужастик". По графическому и звуковому оформлению игра выполнена просто великолепно — перед вами сочетание рисунка и оцифрованного видео. Маленькая девочка — живая и оцифрованная, как и все прочие персонажи, а Страна Ужасов — нарисованная. В отличие от многих других игр, где использовано такое же графическое решение, во время видеороликов вы не превращаетесь просто в зрителя, а сохраняете свободу действий — можете отвернуться от разворачивающейся на экране сцены, можете брать предметы и т. п. Звуковое оформление также выше всяческих похвал, внезапно раздающиеся вопли, хохот или волчий вой заставят вас не раз подскочить на стуле. Выбраться из Страны Ужасов в обычный реальный мир будет не так-то просто, но и спешить особо не стоит — ведь не каждый день удается побывать в настоящей страшной сказке.

Раз уж речь зашла о жанре "ужасов", то нельзя время от времени не вспоминать и основоположников этого популярного жанра, таких как, например, Говард Филипс Лавкрафт. Этот писатель по сути дела заложил основы современной литературы ужасов. К его произведениям часто обращаются и кинематографисты, и создатели компьютерных игр. Этот писатель в своих произведениях создал свою собственную мифологию (так называемый "миф Ктулху") — описал пантеон злобных и безжалостных божеств, некогда правивших нашим миром — Великих Древних, изгнанных за его пределы и мечтающих вернуться в свои былые владения. Современные писатели, кинематографисты, разработчики компьютерных и настольных игр активно используют эту мифологию. Очень редко фильмы и игры создаются по мотивам какого-то конкретного произведения — сюжетное сходство, как правило, поверхностно или вообще отсутствует, а вот древние божества, описанные красочно и подробно, продолжают вселять трепет в сердца игроков. Prisoner of Ice, выпущенный фирмой Infogrames в 1995 году, посвящен теме возвращения древних богов в наш мир. Но адептами Великих Древних являются не разрозненные безумные фанатики, а нацисты. Действие игры разворачивается в 1936 году, за три года до начала Второй Мировой войны. Тогда в Европе еще никто не знал об истинных целях Гитлера, и уж тем более никто не знал о его горячем желании заполучить в союзники Великих Древних. Героем игры стал английский подводник — лейтенант Королевского Военно-Морского Флота, которому и предстоит с вашей помощью помешать фашистам осуществить свои безумные планы. Игра представляет собой практически классический квест.

О мировом господстве мечтали не только вполне реальные диктаторы, развязывающие вполне реальные войны, о мировом господстве грезят и различные безумные ученые из многочисленных фантастических романов. Колоритный образ ученого-маньяка, самозабвенно работающего над оружием массового уничтожения, появился в фантастической литературе в конце прошлого века — достаточно вспомнить доктора Шульца и его Штальштадт (Стальной Город) из романа Жюля Верна "500 миллионов бегумы". Gene Machine переносит вас в те отдаленные времена, когда еще не было атомного оружия, боевых отравляющих веществ, баллистических ракет и стратегических бомбардировщиков. В эпоху, когда на улицах горели газовые фонари, дымили трубы паровозов, писал свои романы Жюль Верн — работали в своих лабораториях безумные ученые. Вы попадаете в викторианскую Англию, прекрасно знакомую вам по произведениям Конан-Дойля, в сумрачный Лондон, окутанный вечным туманом, сквозь который светят тусклые фонари, по мокрой брусчатке стучат копыта лошадей, и спешат по своим делам толпы прохожих. Но вы оказались в викторианской Англии не для ознакомительной экскурсии,

вам предстоит спасать цивилизацию. Вы должны сорвать планы маньяка, вознамерившегося натравить на человечество неисчислимые орды зверолюдей. Рисованная графика, на первый взгляд несколько тусклая, великолепно передает колорит той эпохи, которая вообще-то не слишком сильно представлена в мире компьютерных игр.

Мир можно спасать по-разному — можно, например, спасать совсем небольшой богемный мирок, бродя по коридорам старинного дома, доставшегося вам в наследство, и решая безумные головоломки, возникающие на каждом шагу. Именно этот способ вам предлагают создатели игры со странным названием 9 или Nine. Играть в эту игру лицам с неустойчивой психикой настоятельно не рекомендуется — скорее всего, неустойчивая психика окончательно пошатнется, и несчастного придется срочно госпитализировать. "Опять ужасы" — разочарованно подумаете вы, и окажетесь абсолютно неправы — в игре нет ни крови, ни монстров, ни извращенного насилия, а есть своеобразная психоделическая атмосфера, вызывающая чувство острого дискомфорта — какая-то, почти неевклидова геометрия коридоров и залов дома, в котором вы очутились, психоделические головоломки, крайне своеобразное звуковое оформление. Все это приятно выделяет эту игру из ряда ей подобных. Игра эта, несомненно, незаурядное событие в истории жанра, но пройти ее до конца сил хватит далеко не у всех — чрезмерная сложность, а иногда и неестественность логических задач, стоящих перед игроком, слишком очевидна.

Но давайте ненадолго забудем о силах инфернального зла, безумных ученых и не менее безумных домах. Допустим, вы не хотите пугаться или сходить с ума, а хотите, наоборот, от души посмеяться, или во всяком случае, улыбнуться, во что же играть в этом случае? Не беспокойтесь, игры способны удовлетворить и такой вкус.

Помните замечательный мультфильм "Пластилиновая Ворона"? Neverhood заставит вас вспомнить об этом мультфильме, хотя он и не имеет никакого отношения к этой игре. Единственное, что их объединяет, так это то, что их персонажи созданы из пластилина. Да, героев игры и задние планы можно не только синтезировать в трехмерном редакторе или рисовать или использовать живых оцифрованных актеров, оказывается, мир игры можно вылепить! Такой игры вы, несомненно, никогда не видели — пластилиновый мир сделан и оживлен руками настоящих профессионалов. Можно, конечно, вспомнить Clay Fighter — пародию на единоборства на шестнадцатибитных телеприставках — игру, в которой сражались между собой забавные пластилиновые герои, но Neverhood относится к несколько иному жанру, да и выглядит совсем иначе — шестнадцатибитная приставка она и есть шестнадцатибитная приставка, у современных персональных компьютеров несколько иные возможности. Графика высокого разрешения делает игровой мир Neverhood ярким и красочным — вы можете рассмотреть каждую вмятину на пластилине. Правда, и требования к "железу" у этой игры высоки. Перед вами полная разнообразных приколов приключенческая игра, посвященная захватывающим приключениям пластилинового человечка. Игра не раз заставит вас улыбнуться — чтобы открыть дверь, необходимо воспользоваться гигантским молотком, для открытия другой двери вам понадобится скормить кольцо на веревке злобной ловушке для мух. Впрочем, рассказывать об этой игре очень сложно — ее нужно видеть, в нее нужно играть. Представьте себе — пластилиновое живое видео! А пошло, кстати, этого материала на игру ни много ни мало, а три тонны.

От мультфильмов пластилиновых давайте перейдем к более привычным мультфильмам — мультипликационная графика, наряду с оцифрованным видео и трехмерным синтезом, явля-

ется весьма популярным графическим решением в приключенческих играх, хотя и довольно дорогим. Но иногда попадаются игры, в которых мирно уживаются живые и нарисованные актеры. Одной из таких игр стал Toon Struck. Наверное, вы еще не забыли такой замечательный фильм, как "Кто подставил кролика Роджера?". Да, забыть этот фильм по меньшей мере проблематично — великолепное сочетание кино и мультипликации, персонажи мультфильмов живут бок о бок с живыми людьми и делают их жизнь куда более интересной. В основу Toon Struck положена та же самая идея — сочетание живых актеров и рисованных мультяшных персонажей (создатель "Кролика Роджера" и этой замечательной игры — один и тот же человек). Героем игры, в роли которого снялся Кристофер Ллойд, известный вам по сериалу "Назад в будущее" (там играет придурковатого изобретателя машины времени) — стал, конечно же, художник-мультипликатор, работающий над созданием персонажа для очередного мультфильма. И вот однажды сам собой включается телевизор, и у художника появляется возможность шагнуть по ту сторону кинескопа — в созданный им мультипликационный мир. Над этим миром нависла страшная угроза — очередной злодей изобрел страшную машину, превращающую цветущий, сочащийся яркими красками мир, в безжизненную пустыню, а веселых мультяшек в безобразных монстров. Спасение нарисованного мира теперь зависит только от вас. Вас несомненно порадует не только яркая, настоящая мультипликационная графика, но и своеобразный юмор этой игры — как и положено настоящему мультфильму, игра изобилует приколами. Чтобы посмеяться от души, иногда не помешает и хорошее знание английского — но в основном, для того, чтобы по достоинству оценить мастерство создателей, достаточно просто посмотреть на экран монитора. Игра увлечет вас буквально с первой минуты.

Есть в нашей **СУПЕР**Энциклопедии и описания игр, в которых используется чисто мультипликационная графика, без всякого участия оцифрованных голливудских звезд.

Torin's Passage — одно из самых удачных обращений фирмы Sierra к сказочно-фэнтэзийной тематике. Эта игра не столь популярна, как серия King's Quest, но, тем не менее, представляет собой яркий классический образец своего жанра. Хотя игра и вышла еще в начале 1996 года, тем не менее смотрится она вполне современно — яркая полноценная мультипликационная графика не подвержена старению (например, вряд ли кто-нибудь назовет диснеевскую "Белоснежку и семь гномов", вышедшую в 1936 году, никому не нужным старьем). Герой игры весьма традиционен для сказок — им стал юный принц, у которого злой маг уничтожил родителей. С вашей помощью ему предстоит восстановить попранную справедливость.

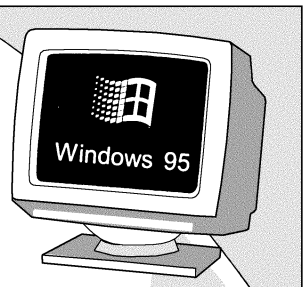
Яркая мультипликационная графика как нельзя лучше подходит для игр со сказочной или фэнтэзийной тематикой, а уж тем более для игр, пародирующих этот жанр. Discworld, созданный по мотивам известного юмористического фэнтэзи-сериала, сразу привлек внимание своим неподражаемым юмором — героем этой игры стал молодой недоучившийся маг Ринквинд, на которого умудренные опытом коллеги взвалили почетную обязанность разбираться с драконом, обрушившимся на город в результате неудачного магического эксперимента. Графическое оформление этой игры, возможно, смотрится несколько неказисто — морально устаревшая VGA-графика, но вот сама игра несомненно привлечет ваше внимание, в ней вас ждет каскад захватывающих приключений, многочисленные неприятности, как из рога изобилия сыплющиеся на героя игры, не раз заставят вас улыбнуться. Не так давно вышла и вторая часть этой игры. Вас ждет новая встреча с молодым волшебником-недоучкой, которого злая воля создателей игры заставляет влипать в различные неприятности. Но графическое оформление пол-

ностью соответствует требованиям сегодняшнего дня — SVGA-графика высокого разрешения — перед вами по сути дела полноценный мультфильм. На сей раз перед героем игры стоит очень сложная задача — ему предстоит отыскать саму Смерть. Дело в том, что старуха с косой скрылась в неизвестном направлении, и никто из людей не может умереть, даже если очень захочет. Жить вечно — что может быть ужаснее этого? Старые, убеленные сединами и умудренные жизненным опытом маги не хотят заниматься подобными пустяками. И бремя поисков Смерти взвалил на свои тощие плечи герой игры. Но без вашей помощи он явно не справится со столь ответственным заданием. Так что вперед — на поиски. Игра явно не даст вам заскучать ни на секунду — причудливый, прекрасно нарисованный мир, яркие персонажи, весьма своеобразный, порой слегка черный юмор — все это не может не привлечь внимания.

А вот напоследок вы узнаете о Realms of the Haunting. Эта приключенческая игра также привлечет пристальное внимание всех, кто любит “страшные истории” или, попросту говоря, “ужасы”. Ужасы в этой игре относятся к области классической готики — вас ждут уже ставшие такими привычными, прогулки по старинному особняку и не менее привычные тайны темного средневековья, связанные с деятельностью могущественных сил тьмы. Действие этой своеобразной игры разворачивается в наши дни, и герой, слоняясь по коридорам готической недвижимости, сжимает в руках не двуручный меч, а кольт 45 калибра. Кольт, вне всякого сомнения, вещь полезная, да и калибр впечатляет (пуля такого калибра может буквально разнести голову), но время от времени героям романов ужасов и компьютерных игр встречаются существа, которых банальным свинцом не проймешь. Наш герой и в таких случаях не является беззащитной жертвой — он может использовать и силы магии. Тип графики в игре — “вид из глаз”, быстрый и плавный (на достаточно мощном компьютере) трехмерный синтез. Графическое оформление превосходно передает мрачную тягостную атмосферу особняка, в котором на каждом шагу ощущается дыхание инфернального зла — пустые (до поры, до времени) полутемные коридоры, за окнами хлещет осенний ливень, двери, запечатанные пентаграммами, портреты с горящими глазами. В дальнейшем вас ждут приятные встречи с демонами, призраками и даже с высшими иерархами преисподней. Вы можете не только бродить по этому мрачному особняку, но и бить окна (поначалу, пока еще не произошло ничего страшного, битье окон — это единственное развлечение), смотреть на свое отражение в зеркале, а если вы возьмете в руки свечу — вас приятно поразит правдоподобно воспроизведенная игра теней и отблесков света на стенах. Вам предстоит исследовать игровое пространство, сражаться с врагами и разгадывать древние тайны.

9/Nine

Девять



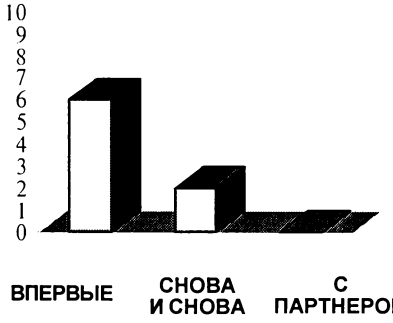
Год выпуска	1996
Распространитель	GT Interactive
Разработчик	Tribeca Interactive
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-66	16 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-133	32 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Hi Res		
Размер	1 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

6 2



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	9
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	6

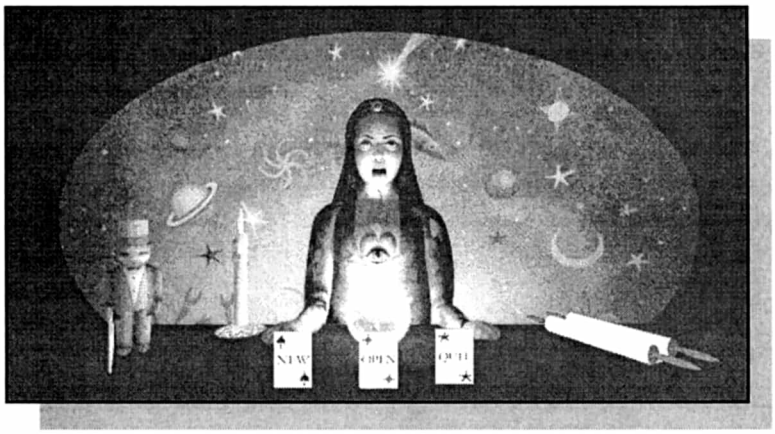
Общая оценка **7**

По множеству документальных, и не только, источников нам известно, что оставшиеся со времен праотцов таинственные дома, дворцы и замки уже давно привлекают к себе всевозможных туристов, наследников, случайных прохожих и просто любителей поразгадывать не слишком сложные загадки в свободное время. Да что там дворцы! Есть ведь на земном шаре такие места, которые, возможно, еще не потеряли связи с древнейшими секретами, и не всегда можно определить, является ли происходящее там делом рук человеческих, или это проявление сил, обычно непостижимых смертному существу (уж как минимум до самой смерти). Не каждый может туда попасть, а тот, кто осмелится зайти в подобное место, надолго теряет любые связи с реальностью — и лишь избранные могут оттуда выйти, пройти испытание на веру в самих себя, выпутавшись из сети таинственности, и вернуться, наконец, обратно в нормальную жизнь. Поэтому в последнее время стали популярны так называемые “виртуальные” таинственные дома, такие, как 7th guest, Shivers, Clandestiny. Конечно, кошмарность и алогичность таких домов не меньше, а часто и намного больше, чем у настоящих. Но зато пользователю “виртуального” таинственного дома обычно предоставляется возможность в любой момент выйти из него, отдохнуть и приняться за прохождение с новыми силами. Некоторые даже считают, что подобные дома — всего лишь представители одного из жанров компьютерных игрушек. И, возможно, до последнего времени они были в чем-то правы...

Но сейчас любой, ни о чем не подозревающий игроман может зайти в магазин и купить себе копию одного из домов под названием Nine (Девять). И вскоре он увидит, что эта игра, похоже, нарушает все священные стандарты и каноны жанра “puzzle”. В ней нет никакого intro. Нет даже большого экрана с красивой надписью NINE. Просто показывают Дом — таким, каким он был когда-то, и каким он стал сейчас. И все — подходите к входной двери и начинайте игру. В этой “игре” нет главного меню в начале, нет красивой иконки “NINE” в уголке экрана, нет даже экрана “помощи”. Кстати, и поворот в этой игре происходит обычно не на 90 градусов, как обычно, а на 60 — таким образом, для того, чтобы развернуться назад, требуется три поворота, а не два. Хотя в некоторых местах (в Аду, например — как же в такой игрушке и без Ада?) вы будете поворачиваться как обычно — на 90 градусов. Впрочем, это только увеличивает непонятность игры...

И это еще только странности интерфейса. Собственно, само содержание игрушки куда более странно. Здесь нет красивой и стройной архитектуры, как в 7th guest и Clandestiny. Внутренность Дома скорее напоминает не инструмент исполнения Пророчеств, а создание безумного маньяка — раскрашенные в неестественные цвета стены, стоящие под косыми углами, расходящиеся во все стороны мириады разнообразных лестниц, ведущих непонятно откуда и непонятно куда, расставленные по всем углам странные и слегка пугающие предметы: прямо у входа в дом, к примеру, игрок сможет насладиться созерцанием “скульптуры” — смачно насаженного на палку булькающего зародыша... И, опять же, графическая атака на подсознание сидящего за клавиатурой — это еще не все. Ему предстоит справляться со звуковым шквалом, который постоянно и несвоевременно обрушивается на его мозг во время “игры”. Только представьте себе — давящая низкочастотная звуковая волна (вот еще чуть-чуть — и можно было бы назвать это инфразвуком), на фоне которой время от времени доносятся какие-то незамолкающие откровения безумных жителей Дома, не способных оставить вас в покое даже на минутку.

Сладостной музыкой кажутся после этого раздающиеся время от времени индустриальные звучки: лязги, скрипы, удары железом по железу, бурчание воды в ржавой трубе... В общем, вот такая дружелюбная атмосфера царит в Доме номер Девять...



Судьбы мира — в ваших руках

Когда-то эта прекрасная усадьба была центром владений вашего дядюшки Торстона (Thurston). Здесь встречались лучшие художники, музыканты и скульпторы, демонстрируя друг другу свои нерукотворные шедевры. Но неожиданно идиллию нарушило Зло, пришедшее из глубин Ада. Химические Близнецы (**Chemical Twins**), жуткие красные монстры, убили дядюшку и превратили произведения искусства в дьявольские творения антикультуры. Прекрасная музыка превратилась в индустриальный шум, как будто вышедший из синтезатора Nine inch nails или Throbbing gristle. Скульптуры превратились в пульсирующие и гадко чмокающие создания из розовой плоти. Картины исказились до уровня извращенных гротескных карикатур. И посреди всего этого кошмара разъезжают изменившиеся до неузнаваемости слуги... Таково ваше наследство, и вам придется зайти в усадьбу, чтобы попробовать изгнать Хаос туда, откуда он пришел. Иначе его влияние может распространиться на весь мир.

Теперь расскажем немного о технике изменения реальности, которую использует Дом. В общем, эта техника не особенно отличается от того, что применялось в других компьютерных играх этого плана. Основная идея заключается в том, что основной единицей успеха игрока являются не убитые монстры, не собранные предметы, а решенные загадки (паззлы — **puzzles**). Вы продвигаетесь вперед в игре каждый раз, когда решаете загадку: при этом может открыться дверь, может вдруг показаться проход, а может появиться возможность пройти туда, куда раньше вас попросту не пускали (даже не предлагали перемещаться вперед в этом месте). Хотя, в отличие от того же Clandestiny, в Nine ваш герой может носить с собой один предмет. Но все равно игра в Nine — это не упражнение на раздачу предметов.

Управление

Добавим лишь несколько слов об интерфейсе Nine, если он вообще заслуживает такого гордого названия. Перемещение и действия с экраном производятся с помощью мыши. Для того, чтобы пройти вперед или повернуть направо (или налево), щелкните кнопкой мыши, когда курсор примет вид соответствующей стрелочки (вверх, налево или направо). А если такая стрелочка не появляется, сколько вы ни возите бедной мышкой по коврику — знайте: с этого экрана вы вперед (налево, направо) не уйдете. Может быть, никогда, а может быть, пока не решите

очередную загадку. Также иногда может появиться наклонная стрелка (вверх-направо, например) — она означает, что вам предлагается отправиться не просто вперед, а, как вы догадались, вперед и направо одновременно.

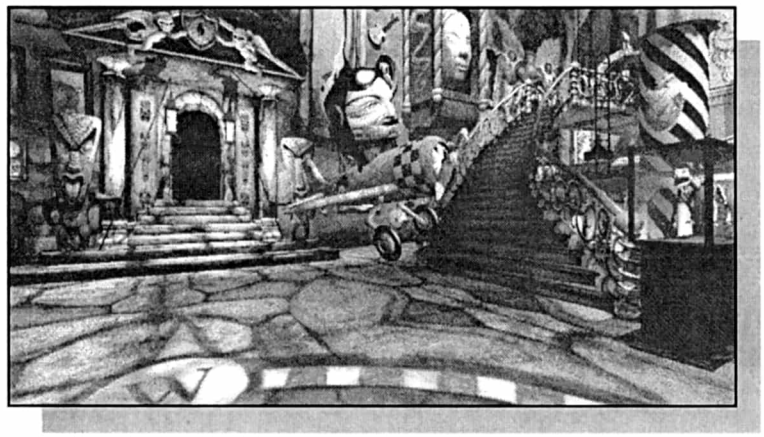
К счастью, перемещение — не единственное, чем вы можете заниматься в Nine. Окружающий мир вполне (не)реален, и его можно потрогать, дернуть за рычаг, нажать на кнопку, взять какой-нибудь завалявшийся предмет. Если такое возможно, мышиный курсор при наведении на предмет принимает форму руки. Некоторые предметы требуют, чтобы вы один раз щелкнули по кнопке мыши — например, кнопки нажимаются, а предметы берутся. Другие предметы нужно таскать туда-сюда, нажав кнопку мыши и водя этим устройством ввода-вывода в разные стороны — так, например, придется поступать с рычагами и крутящимися колесами. Иногда ваш курсор при наведении на какой-нибудь предмет обстановки примет вид "девятки", значит, на этом месте находится либо загадка, либо просто что-то, что стоит осмотреть для решения одной из будущих загадок. В любом случае на этом месте имеет смысл кликнуть, и чем раньше, тем лучше.

Если взять предмет легко, то вынуть и использовать его уже не так-то просто. Для этого придется дотянуться до клавиатуры и нажать на клавишу Space. В результате ваш мышиный курсор превратится в тот единственный предмет, который зажат у вас в руке, и вы сможете попробовать им щелкнуть куда-нибудь. Впрочем, чаще всего этого не требуется — при наводе на то место, на котором можно применить зажатый в руке предмет, форма курсора изменяется сама собой. На этом богатые и разнообразные возможности влияния на игровой мир заканчиваются.

Для выполнения тех функций, которые в обычных играх вынесены в системное меню, вам придется использовать команды с клавиатуры. Впрочем, в процессе игры вы все-таки можете вызвать некое подобие меню, нажав Ctrl/M (для тех, кто использует компьютеры только для игры: это означает, что вы нажимаете Ctrl и, удерживая его, нажимаете M). Но, как вы вскоре осознаете, Исадора — уполномоченная Центра Ввода-Вывода Файлов по связям с общественностью крайне многословна, тормозлива и занудна. Так что лучше всего использовать конкретные команды в зависимости от того, что вы хотите сделать. Впрочем, есть одна функция Исадоры, которая доступна только через Главное Меню — это "записать как..." Мы рекомендуем вам держать по крайней мере три-четыре записанных игры — хотя бы потому, что Nine не отличается особой стабильностью, а начинать прохождение игры с самого начала... Пожалейте себя и свой рассудок.

{ [	Уменьшает громкость звука
}]	Увеличивает громкость звука
Shift	Показывает курсор "**Назад**", позволяющий вам вернуться туда, откуда вы пришли
Ctrl/T	Включает или выключает демонстрацию процесса перехода между локациями
Ctrl/Z	Включает или выключает возможность быстрого перехода
Ctrl/M	Главное меню ("**Новая игра**", "**Записать**", "**Записать как...**", "**Выход**")
Ctrl/N	Переключает на Исадорин экран "**Новая игра**"
Ctrl/O	Переключает на Исадорин экран "**Загрузить игру**"
Ctrl/S	Либо сохраняет текущую игру, либо переключает на Исадорин экран "**Записать как...**" (если игра еще не получила имя)
Esc или Ctrl/Q	Переключить на Исадорин экран "**Выход из игры**"

Прохождение игры



В этом доме безумны даже стены

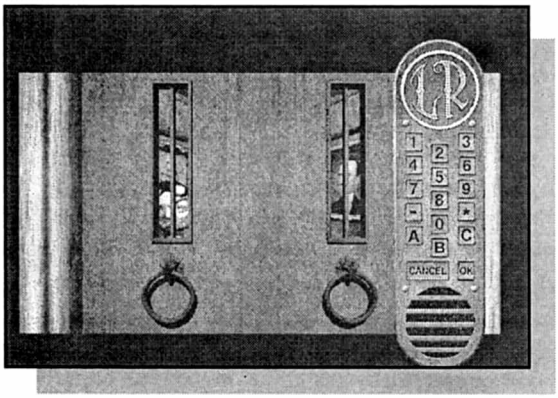
Вот и пришла пора начинать приятное издевательство над своей неокрепшей нервной системой, которое кто-то (ему-то явно наплевать на всех окружающих) назвал по ошибке игрой. Прощай, добрая, милая, незабываемая реальность...

В начале игры вашему (уже сильно удивленному предшествовавшим интро) взгляду предстанут "врата Ада" (не так уж это далеко от истины, хотя, как оказалось при дальнейшем прохождении игрушки, настоящие Врата Ада нам еще предстоят), в который вы как раз собираетесь попасть. Они деревянные, достаточно крепкие и, само собой, закрытые. На воротах имеются металлические кольца, предназначенные для сообщения прислуге о прибытии гостя. Но в этом старинном доме прислуга ну очень своеобразная, да и на гостя этой прислуге абсолютно плевать. Вот поиздеваться — это пожалуйста, сколько душеньке угодно!

Один всем нам с детства знакомый политический деятель, великий вождь мирового пролетариата В. И. Ленин однажды изрек: "Мы пойдем другим путем!" Почему бы нам не воспользоваться опытом предков в этой ситуации? Обратим наше внимание на правую сторону дверей, где имеется некое радиотелефонообразное устройство. Отработанный и ограненный вами за долгие годы дедуктивный метод и летающий в воздухе за дверью слуга Солти (как жаль, что на войне ему голову не расшибло о твердый камень!) наверняка подсказывают вам, что здесь, чтобы зайти внутрь, потребуется ввести какой-то код.

Вообще-то, нас сюда пригласили, и код этот содержится в "завещании", поставляемом вместе с игрой. Видимо, создатели игры проявили таким необычным образом заботу об игроках — те, у кого нет фирменной коробочки с документацией, письмом и набором лекарств, не должны иметь возможность проникнуть дальше входной двери. Для тех же, кто не имеет желания утруждать себя открыванием красивого фирменного конвертика (или просто не купил лицензионный Nine — какой ужас!), мы приводим здесь комбинацию, которую нужно набрать на переговорном устройстве: **0821-1996-A92C**. Когда вы выслушаете все вопли Солти и наконец с наслаждением введете последний символ кода (не забудьте, что набирать нужно и дефисы), вы наконец сможете войти в ворота и окажетесь перед мрачным проходом "вглубь центра". Теперь просто кликайте несколько раз на проход, затем дергайте ручку слева — попытайтесь взять витающий в воздухе монокль и...

Здесь необходимо сделать одно существенное предупреждение: ни в коем случае не пытайтесь задуматься над происходящим, не ищите логически правильных переходов! Их просто



Войти сюда непросто, а выходить уже незачем

нет, а вот чрезмерное напряжение мозгов в раздумьях над парадоксами может привести к крайне нежелательным для вас последствиям...

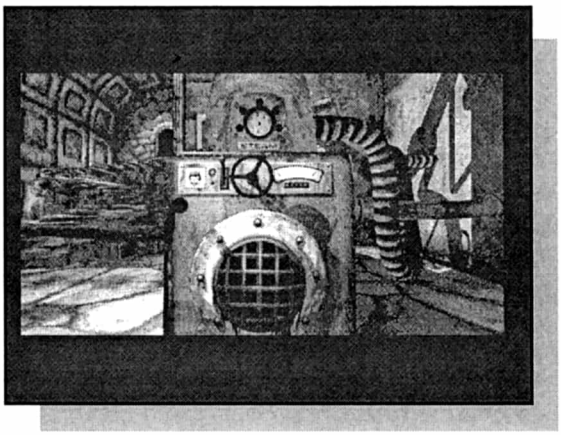
Так вот, ваше расслабленное состояние быстро изменится после просмотра коротенького "фильма". Думаю, нет смысла пытаться описать это (как говорил один наш мрачный друг и коллега: "Если б знал, то сказал"), но на психику действует превосходно. Когда же вы окажетесь в помещении, где вам придется начинать свои похождения, то сразу поймете, что игрушка эта очень необычная. Одним словом, от того, что люди обычно называют нормальным, она далека. Ну да ладно, вернемся к нашим действиям. Будем надеяться, что отсюда есть выход!

В зале, куда вы попали по воле судьбы, предметов настолько много, что их перечисление потребовало бы прямо-таки нечеловеческих усилий. К тому же не у каждого из них ясно предназначение, что порядком затрудняет их описание. Но положимся на наше (и, безусловно, ваше) ассоциативное мышление, а игрокам посоветуем для начала освоиться, научиться прилично ориентироваться в этой "капающей на мозги" обстановке.

Начнем с того, что поднимемся по вертикальной лестнице справа от камина (трудно сказать, что легче найти, нужную лестницу или камин. В описании мы будем называть вертикальными лестницами подвесные, пожарные лесенки — они обычно закреплены на стене или на другой лестнице) и подберем внутри открывшейся взгляду полости компакт-диск. Кстати, просто так это воровство вам не пройдет — хозяева дома, Химические братья (кокаин и ЛСД?), выведенные авторами игры в виде двух красных монстров, прочитают вам лекцию о вреде воровства. Впрочем, это только слова — почему-то напрямую помешать вам они пока не могут (руки коротки?). Вернувшись обратно, засуньте этот предмет в закрепленную на стене слева от лестницы держалку для диска с пустующим отделением. Столь полезное действие, конечно, не останется для вас невознагражденным. В стене тут же откроется небольшой сейф с красным вентилем, который нужно повернуть. Колесико это регулирует подачу в комнату топлива. Отлично, можно продолжать. В глубине зала имеется печка, даже слегка похожая на печку. От нее, кстати отходят в большом количестве жутковатые трубы, так что выбирайте самый индустриальный угол зала, а затем смело туда отправляйтесь — где-нибудь там вы и найдете эту печку.

На этой печке вам тоже придется покрутить не менее красное колесо-вентиль, в результате чего и она тоже окажется заполненной топливом. Еще на ней имеется замечательнейшая красная кнопка (вот хорошо бы было, если бы это была великая Красная Кнопка самоуничтожения... отправить бы это все к праотцам!); эту самую кнопку необходимо нажать, а затем повторить нажатие, когда стрелка измерительного прибора достигнет цифры семь. Ну а затем дерните за рычаг печки и вслушайтесь в "райскую музыку", которую издаст орган в другом конце комнаты.

В противоположном конце комнаты есть одна лестница, покрытая красным ковром — будем называть ее в дальнейшем парадной. Подойдите к ней, но не поднимайтесь наверх, а идите налево, где между лестницей и стенкой имеется рычаг. Нажав на него, подержите в таком состоянии пару секунд под доносящиеся из угла унитазно-булькающие звуки. Разворачивайтесь направо два раза — на другом конце комнаты вы увидите, как "водяное колесо", дающее энергию для моста с органом, медленно проворачивается. Кстати, не кажутся ли вам несколько странными предпринимаемые действия? Нет? Ну, кому как!



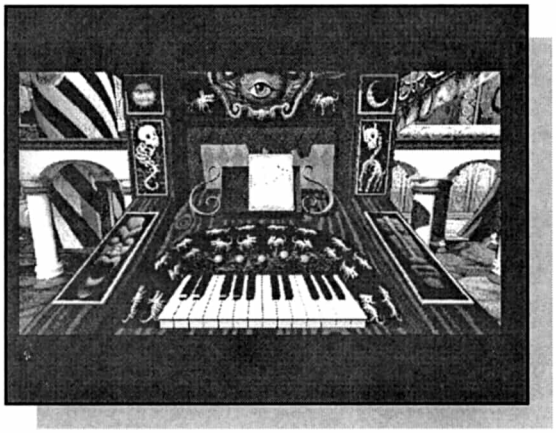
Стиральная машина смерти

Не забудьте прихватить (повернувшись направо) монетку, которую затем нужно бросить в машинку Исадоры. Приспособление это располагается на небольшом возвышении-лестничке и напоминает игровой автомат — вам же необходимо пожертвовать монеткой и выслушать ту бредятину, что откровенно и бесстыдно гонит Исадора (та самая "девушка с картами" из главного меню игры).

Это ни более ни менее, чем очередной вантуз для мозгов, ваших измученных мозгов. И так всегда... Идите наверх по лестнице рядом с "изадориным горем" на балкончик и кликайте на середину двери. Вас дожидается миленькая музыкальная задачка, найдя решение для которой, вы сможете пройти дальше. Ничего сложного... Перед вами — ромбик, состоящий из кубиков, у каждого кубика видны три грани. Так вот, каждая из них при прикосновении издает определенный звук. Вам нужно подобрать к каждому звуку пару, хотя этих трелей там немало. Как вы и догадались, парные грани исчезают, а от вас нужно, чтобы исчезли они все. Милая задачка, не правда ли? Этого развлечения вам хватит минут на пять...

Но вот вы решили звуковую задачку, и дверь, которая ее содержала, оказалась приоткрытой. Попробуем проникнуть внутрь. Мы оказываемся на мостике, зависшем в черной бездонной пустоте; стоит на него ступить, и подсветка мостика начнет включаться, пока он не осветится весь. Такие эффекты, кстати, часто встречаются в общеизвестной игре Quake, обычно освещая путь тому, что будет очередной причиной вашей смерти. Ну, конечно, Quake — игра, в которой всего лишь убивают, а в Девятке сходят с ума. Так что мостик этот — путь к очередному сумасшедшему и сумасводящему аппарату — сломанной Музыкальной Машине, которую вам еще придется чинить. Но для починки время еще не подошло, так что просто подойдите к ней, полюбуйтесь, подергайте рычаги, а потом идите обратно. На обратном пути можно взглянуть на обратную сторону двери с загадкой — там имеется чертеж-инструкция к этой самой Музыкальной Машине. Но все это пригодится попозже.

Пока же отправляйтесь к органу, расположенному прямо по центру стены справа от парадной лестницы. Вообще, это, пожалуй, самое освещенное место в комнате, а орган особо выделяется из-за закрепленной на его верхушке четырехрукой обезьяны, можно сказать, символа



Сыграйте симфонию безумия

всей этой замечательной игрухи. Наверняка вы уже заметили, что к самому органу близко нам подойти не удается — дорогу преграждает ров с водой. Нам явно необходим мостик, чтобы перейти на другую сторону.

Чтобы мостик поднялся, нажмите на рычаг, располагающийся справа, когда вы смотрите на орган "в фас". Кстати, ради удовольствия вы можете подергать курсором скелет собачки, стоящий слева — это довольно весело и безопасно (и настолько же бесполезно). Теперь проходите по только что образовавшемуся мосту к музыкальному инструменту (здесь следует еще раз убедиться, все ли необходимые процедуры вы проделали с печкой: к примеру, если там не передвинут рычаг, органу не хватит пару, и вы окажетесь в тупике). Посмотрите заодно на верхнюю часть органа, чтобы увидеть крупным планом милую сумасшедшую обезьянку — вот уж поистине достойное зрелище!

Ваша задача на данный момент — сыграть на органе мелодию, которая заставит мрачных богов, охраняющих вход на одну из лестниц, пропустить вас внутрь. Этот порядок меняется случайно каждый раз, когда вы запускаете игру. Поэтому мы не можем привести здесь порядок прохождения этой загадки. Загляните в нотную тетрадь и нажмите на клавиши в порядке, указанном в правой странице. Кстати, нужно сказать, что вам ни в коем случае нельзя нажимать на кнопочки над клавишами. Просто наберите на бело-черных клавишах указанную в нотах мелодию, делая по возможности как можно меньшие промежутки между нажатиями. И, если такое занятие покажется вам сложным, лучше сразу звоните 03 — дальше вам придется вытворять с этим органом такое, что эта мелодия покажется детским упражнением. Еще раз напоминаем, что из органа при нажатии на клавиши должны доноситься красивые звуки, а не шипение — если музыки нет, возвращайтесь к печке и смотрите, что вы там не доделали. Если мелодия введена верно, то после ее набора прозвучит характерная мелодичная какофония — знак того, что теперь боги Тики не будут преграждать вам дорогу в комнату с барабанами своими фонариками, а неприятно засмеются и пропустят вас внутрь. Так воспользуйтесь этим!

Вы попадете в следующее помещение, куда меньшее по размерам, чем зал, но оттого лишь еще более давящее своей ненормальностью. Но мы-то люди уже бывалые, и поэтому не будем обращать особого внимания на этот адский коридорчик с дверью на другом конце, тем более, что делать нам тут в данный момент особо нечего. Коридорчик этот, кстати, весь забит всевозможными восточными фишками: барабанами, масками — так его и назовем на будущее — коридор барабанов. А сейчас лучше пройдем дальше и посмотрим, что же скрывается за очередной дверью.

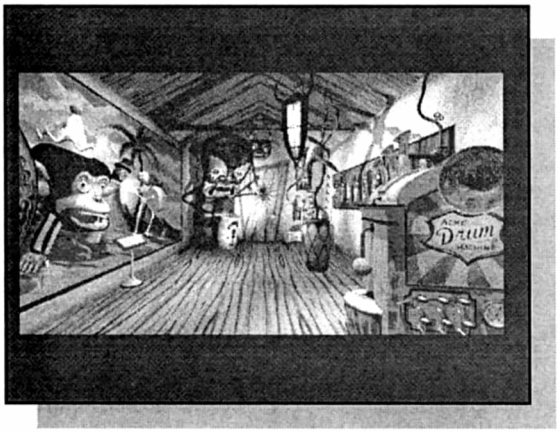
А скрывается там небольшой и совсем не страшный холл, по форме напоминающий букву Т. Хотя, совсем не страшным назвать мы его слегка поторопились — все его стены завешаны "прекрасными" картинами в стиле Девятки. Именно на них и стоит остановиться поподробнее.

Нотная тетрадка безумного композитора

Сначала хорошенько осмотритесь во всем помещении холла (приметьте на будущее ящичек с кнопочками, который стоит прямо напротив входа в холл), а затем зайдите в одно из ответвлений “буквы Т”, где висит некая очень странная картина, являющая собой композицию из трех цветов — красного, синего и золотисто-желтого. Цвета эти на картинке один за другим начинают мигать, причем количество вспышек для каждого цвета всегда остается постоянным. Запомните, сколько вспышек приходится на каждый цвет, а затем идите в противоположное ответвление к другой картине, на которой изображена подозрительно добренькая (это для Девятки-то!) кошечка. Придется проверить, нет ли у кошечки каких-нибудь секретов. Кликните на картине курсором, и она изменится, превратившись в изображение части гитары. Запомните и эту часть гитары.

Возвращайтесь в коридор барабанов — там вас ждут приятные развлечения с масками. Подойдите к ряду разнообразных масок, висящих на стене, и, приготовившись к активным действиям, кликайте на этот ряд мышкой. Смысл задачи, которая вам предлагается — расположить маски в таком порядке, чтобы в каждой последующей маске было что-нибудь от предыдущей. Во-первых, начинать стоит с круглой маски с вовсю выпученными глазами. Во-вторых, существенной подсказкой будет то, что если маска поставлена неверно, ее недовольство будет выражаться покачиванием из стороны в сторону и характерными звуками, а если правильно — раздастся одобрительное бульканье, и маска кивнет в знак согласия. Если она никак не прореагирует на перемещение — значит, она должна стоять последней. Еще одна важная деталь — по истечении определенного срока, за время которого вы не произвели никаких действий, маски начинают самопроизвольно перепрыгивать с места на место, тем самым запутывая вас еще больше. Вот, пожалуй, и все. Удачи!

Когда же вы соберете правильный ряд, все маски по очереди кивнут вам, а вы сможете занести в непознанные глубины вашей памяти комбинацию из четырех масок и цветных фонов за ними. Это еще один код, на сей раз пригодящийся вам в том миленьком ящичке, который стоит при входе в холл. Внутри ящичка находится сложная многофункциональная система, устанавливающая пластинки с клоунским психоделическим хохотом. Дело в том, что записанный код соответствует колотой пластинке, что поможет вам испортить доставший порядком аппарат и позаимствовать одну из его составных частей. Так что отправляйтесь туда и вводите комбинацию в таком порядке: кнопка “маска” — кнопка “цвет”. Нажав таким образом восемь кнопок, вы увидите на индикаторе только что набранный код, и “рука” автоматически выберет из кучи ту самую единственную колотую пластинку. Когда же ее установят на проигрыватель, его иголка сломается, что и повлечет за собой выпадение из системы колесной передачи колеса-шестеренки. Его-то вы и подберете, нагнувшись вниз и отворив нижнюю часть ящичка.



Не приближайтесь к стенам — они кусаются

Обогатившись столь полезным приспособлением, идите к “палке клоуна” — столбу около парадной лестницы с зелено-черными полосочками и клоунской физиономией на верхушке. Поднимитесь по парадной лестнице наверх и развернитесь направо, где увидите вертикальную лестницу. Спускайтесь по ней на мостки и подходите вплотную к “палке”.

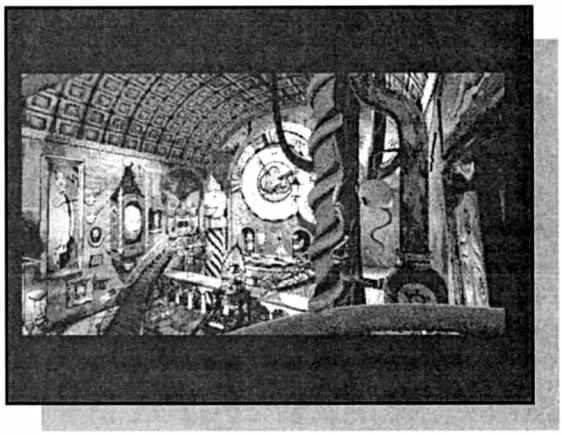
Щелкните левой кнопкой мыши на сердечко с понатыканными везде милыми, выразительно подмигивающими глазками. После вашего клика за рисунком отворятся несколько скрипящих створок, за которыми обнаружится система вращающихся шестеренок. А ведь у нас в руке все еще зажат не использованный пока по назначению предмет: колесико-шестеренка из клоунского ящичка! Так почему бы не дополнить им эту чересчур простоватую систему, авось что откроется? Система состоит из четырех вращающихся шестеренок; отодвиньте нижнее вниз (для этого придется подтолкнуть его два раза), а затем проделайте абсолютно то же самое с левым колесиком. В образовавшийся посередине промежуток вставьте вашу дополнительную шестеренку (образовавшаяся фигура будет напоминать цифру 2 на семиразрядном индикаторе калькуляторов) — система снова станет полноценно функционировать, притом новое направление вращения заставит эскалатор, мешавший вам ранее попасть в проход (к которому ведет парадная лестница), двигаться в обратную сторону — а нам того и надо.

Перед тем, как углубить исследование полученного в наследство замка, вам следует перевернуть висящий на стене справа от коробки с “исодориным горем” компакт-диск с заманчивым названием “Звуки войны” (честно говоря, мы не отказались бы заполучить подобную вещицу в свою коллекцию!) и приметить с другой стороны номер трека, помеченный звездочкой (обычно это одиннадцатая песня — **Dogfight**, схватка).

Ну вот, теперь отправимся к той самой парадной лестнице, где мы только что открыли себе доступ в очередной проход. Еще одна маленькая деталь — поднявшись наверх (но еще не проходя эскалатор!), обернитесь налево и запомните, как выглядит следующий кусок гитары, скрывающийся под искаженным портретом бывшего хозяина дворца. Посмотрели? Если да, то разворачивайтесь обратно и проходите в полумрак еще не исследованных вами помещений. Ну что, прошли через движущийся пол? Так обернитесь — теперь этот самый “эскалатор” закрывает вам проход обратно! Придется найти другой способ попасть вниз в холл, если вы не собираетесь провести в коридорах Дома остаток своей юности...

В общем, теперь вы перешли больше не мешающий эскалатор и оказались в длинном кишкообразном коридоре. Совершите поворот налево и прослушайте, как Торстон, бывший хозяин (это его портрет мы только что пристально рассматривали) тихим и расслабленным голосом поведает вам о своей былой жизни, стараясь не обращать внимания на мрачного дьявола, который давно уже навис над его бренным телом. Когда он наконец прекратит распинаться,

продвигайтесь внутрь коридора — сейчас вам предстоит найти одно приспособление, стоящее в нише и очень напоминающее микроволновую печь. Загляните туда — там, как того и следовало ожидать, имеется картинка с еще одним кусочком гитары. Интересно, где же она все-таки понадобится, если учесть обычное для этой игры несоответствие предмета его функциям?



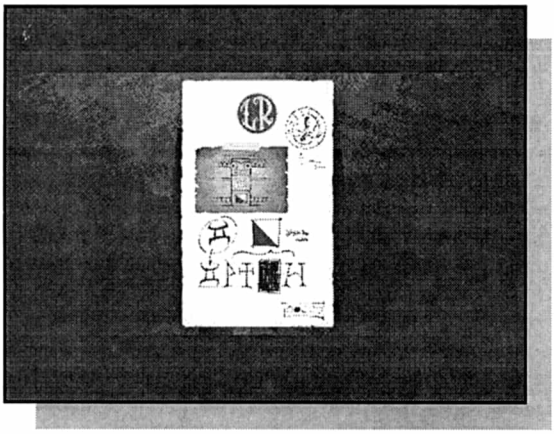
Для чего предназначены все эти механизмы, вы узнаете, когда уже будет поздно

Ладно, пора бы и передохнуть от суетливой беготни и сумасхождения. И действительно, почему это мы постоянно подвергаемся психическому воздействию? То нам клоуны в уши вопят, то пропеллер щебечет за спиной, то нас заставляют какие-то задачки ненормальные решать! Пора и нам кого-нибудь довести до безумия. Кстати — у нас есть отличный кандидат в жертвы, Солти, ведь он со своим дурацким самолетиком достал нас еще с первых кадров "игры"!

Доберитесь к "Витриоле" — проигрывателю пластинок (он находится здесь же, рядом с одной из стен) с автоматическим выбором "трека". Отважно выставляйте на специальном переключателе номер трека, который вы списали с компакта (обычно — одиннадцатый), и нажимайте на красную кнопку. Бедолага Солти... Такого его расшатанная нервная система не смогла перенести! Звуки войны! Звуки войны, на которой он лишился всех частей тела, за исключением головы! Видимо, воспоминания с такой силой нахлынули на него, что он тут же просто взбесился. Сошел с ума! Впрочем, точно так же может сойти с ума любой, кто попробует познать логику, какое отношение номер чьей-то любимой песни с компакт-диска может иметь к номеру наиболее деструктивной песни с виниловой пластинки.

Однако мы тут не за тем, чтобы жалеть каких-то уже порядком надоевших слуг или разбираться в тонкостях их музыкального безвкусия, так что, слегка усмехнувшись про себя, забудем о несчастном слуге отечества и отправимся в самый конец коридора-кишки, где вы сможете при помощи специального устройства заглянуть аж в саму Адскую Пропасть, отдаленно напоминающую картины Босха и Брейгеля — вполне возможно, что именно впечатления от этих произведений искусства пополнили и без того извращенную фантазию создателей этой монументальной в своей бредовости игрушки. Разворачивайтесь налево — там имеется забавная досочка с хаотически перемещающимися разноцветными кружочками. Сама доска для вас никакого интереса пока не представляет, зато под ней есть нотный лист с комбинацией нот (кто-то назвал бы это мелодией), которую вам неплохо было бы где-нибудь записать (комбинация состоит из значков, каждый из которых соответствует определенной ноте). Эту мелодию вам надо тщательно перерисовать. К счастью, тот час, когда вам придется сыграть эти ноты на органе в главном зале, еще очень далеко. Радуйтесь... пока можете.

Найдите в коридоре лифт и вызовите его нажатием кнопки справа (ишь ты, все прямо как в реальной жизни!). На нем вам нужно спуститься на первый этаж и спокойно направляться в "барабанный коридор" (если вы забыли, это находится в проходе за крутыми богами с фонари-



Картинки с выставки "Творчество душевнобольных"

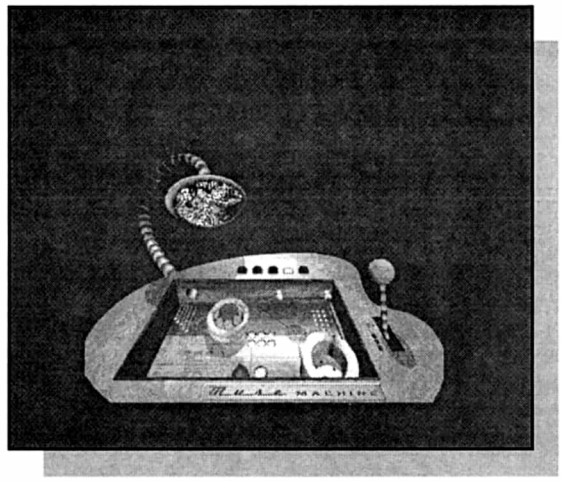
ками на палках). Не стоит пока беспокоиться о мелодии для органа — как и любое другое мучение, это упражнение стоит откладывать, насколько это возможно. Когда вы зайдете в коридор, сразу поворачивайтесь направо. Один клик на барабане с блиновидной физиономией (он сразу превратится в некую оккультную принадлежность), поворот налево — и можете начинать разбираться с мутировавшим самоучителем игры на барабане.

Эта задачка не столь сложная, сколько занудная и долгая. На машине имеются шесть рычажков, при нажатии на которые машина выдает различные виды барабанных соло (шесть рычажков — шесть соло). Ваша цель — нажать на рычаг справа, затем спокойно прослушать эти соло по очереди, нажимая на рычажки, а потом вдавить красную кнопку и пройти урок под управлением местного бога-барабанщика, стоящего в углу. Да-да, вы угадали! Придется повторить последовательность соло. Угадаете правильно — к последовательности добавится еще одно, а не угадаете — вас спросят еще раз, так что никто вам не помешает сидеть и перебирать рычажки до победы: бог добрый, ему все равно... А когда вы, наконец, справитесь с комбинацией из пяти или шести соло (не забывайте, кстати, что одно и то же соло в комбинации может повторяться несколько раз!), благодарный бог поблагодарит вас за приятно проведенное время (ха!) и заодно подарит вам какую-то погремушку (maraca) — она сейчас послужит недостающей деталью для починки поломанной музыкальной машины. Помните, наверное, ценой каких мучений вы открывали дверь на балкончике с музыкальной задачкой? Вот и отправляйтесь к этой двери, подойдите к музыкальной машине и вставьте в нее эту "мараку".

А вот и пришло время использовать искусственно вызванное нами безумство Солти. Выходите для этого из комнаты с Музыкальной машиной и отправляйтесь через коридор барабанов в холл, знакомый вам по чудесному "ящичку с кнопками", который, кстати, вы не так уж давно сломали при помощи пластинки. Так вот, пройдите вперед до этого ящичка, поверните направо и открывайте дверь. Вы услышите шум драки, которую учинит Солти с обитателями холла. Через некоторое время все закончится, и вы сможете спокойно зайти внутрь и осмотреться в комнате, которую, как вы увидите, можно назвать Холл Занавесей. Заботливо созданные руками безвестных монстров, эти произведения искусства развешаны здесь по всем стенам. Прямо рядом со входом сиротливо лежит зверски замученный разъяренным Солти осьминог, пытаясь вам о чем-то рассказать. Не обращая на него внимания, лучше повернитесь к правой стене коридора, отодвиньте занавесь (при наведении курсора на нее он превратится в "девятку") и заходите в скрытую комнату.

А там вы увидите очередную Машину Совсем Неясного Назначения. Впрочем, зачем вам знать нелогичную суть Машины, принцип ее работы и технические характеристики? Ваше дело — осознать, как же все-таки такой сложной техникой можно управлять. А вот интерфейс поль-

зователя здесь выполнен великолепно — три видеоэкранчика, три колесика и три глаза. Фактически здесь три отдельных Машины, каждая со своим экранчиком, колесиком и глазом, так что вы вполне можете настроить их по очереди. Для этого необходимо всего лишь крутить колесико в какую-либо сторону (главное, не менять эту сторону — крутить его туда-сюда можно долго), пока глаз под экраном не замигает. Надо сказать, что это помигивание глаза не слишком-то заметно — если подергивание зеленого глаза еще как-то бросается в глаза, то красный глаз увеличивается и уменьшается очень медленно и степенно. Единственное, чем мы вам можем помочь — это сообщить, что в конце концов все три экранчика должны показать одно и то же место (конец того самого Холла Занавесей, из которого вы пришли).

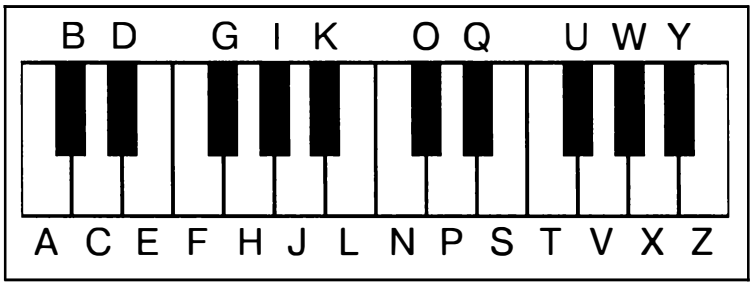


Машина для уничтожения миров

Когда вы наконец настроите Машину, выходите из комнаты и садитесь в красный трон в конце Холла (это произойдет автоматически, когда вы подойдете к нему достаточно близко). Нажмите красную кнопку, которая выдвинется как раз рядом с вашей правой рукой. В результате... нет, не начнется третья мировая война, а выдвинутся три руки (управляемые тремя частями настроенной вами машины) и покажут вам две части некоего колеса, которые, повращавшись немного в свое удовольствие, наконец остановятся. Запишите букву и значок, которые вы увидите на верхних (выделенных) сегментах колеса. Это очень важно — постарайтесь ничего не перепутать! Если вы не успели перерисовать значок — нажмите на кнопку еще раз, и вы проналюдаете все представление заново.

Теперь вы посетите Колесо Судьбы. Пройдите вперед и направо (в результате вы окажетесь у левой занавеси, если смотреть от входа). Откиньте эту занавесь — и вы пройдете в комнату, аналогичную комнате со Странной Машиной. Только в этом уголке заботливо спрятано от глаза Химических Близнецов само Колесо Судьбы, обладая секретом которого, смертный может (о ужас!) совладать и с нотами органа! Правда, для этого смертному, то есть вам, придется присесть, сделать несколько глубоких вздохов и достать чистый листок бумаги. Для начала прокрутите колесо так, чтобы два записанных вами ранее символа оказались рядом, и перепишите полученную таблицу соответствия букв и символов. Теперь перерисуйте себе на листок клавиатуру органа и нанесите на нее буквы, которые вам уже известны. Точнее, вам известно несколько символов, которые соответствуют клавишам органа — вот и нанесите на нарисованную клавиатуру те буквы, которые соответствуют этим символам. На самом деле это намного легче, чем может сначала показаться.

Ну вот, часть клавиш обозначена. Нетрудно заметить, что в этих обозначениях соблюдается почти алфавитный порядок: то есть, сперва идут буквы из конца алфавита (в алфавитном порядке), затем также по порядку идут буквы из начала алфавита. Осталось продолжить алфавит на остальные клавиши. Например, если последняя обозначенная клавиша будет поме-



Клавиатура органа

чена буквой V, то последующие клавиши (слева направо, включая черные) будут помечаться W, X, Y, Z, A, B и так далее. Когда вы дойдете до конца клавишного ряда, начинайте помечать с первой белой клавиши на клавиатуре. Для того, чтобы вы лучше поняли идею, мы приводим пример нарисованной клавиатуры:

Нужно только помнить, что:

1. В алфавите от "Девятки" всего двадцать четыре буквы. То есть две буквы английского алфавита попросту выкинуты. Поступайте так, как будто таких букв в алфавите нет и никогда не было.

2. Все клавиши отсчитываются по порядку слева направо, включая черные. То есть левая белая клавиша может обозначаться F, черная клавиша над ней — G, вторая белая клавиша — H, следующая черная — I, и так далее.

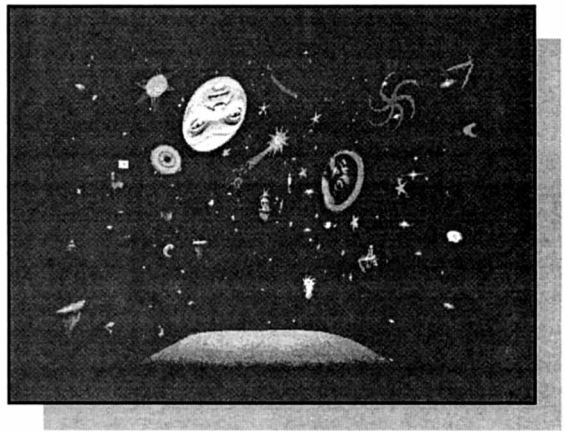
3. Проделывайте все это очень внимательно! Если вы сейчас что-то сделаете неправильно, то потом будете мучиться, стараясь ввести на органе комбинацию, которую на самом деле попросту неправильно записали.

4. И — главное. Не вообразите случайно, что требуется проделывать все эти манипуляции с какими-нибудь игровыми ручками и листами бумаги. Нет, все это надо сделать на вполне реальном листочке, и затем держать его поблизости, пока не пройдете игру.

Перед выходом из этой комнаты наклонитесь вниз и поднимите с пола нечто, очень похожее на прибитую к деревянной доске мышку. Вот теперь можно отправляться к занавеси, изображающей довольную кошачью морду. Как вы думаете, как можно угодить такому радостному коту? Правильно, одарив его любимой пищей. Подкиньте в его миску (миска — это также часть занавеси) мышь, и пушистый хищник с удовольствием сожрет этот деликатес. Ну, а после этого он любезно откроет вам путь в следующую комнату (то есть поднимет ту занавесь, на которой он, собственно, сам и нарисован). Не спешите воспользоваться этим приглашением. В Ад вы попасть всегда успеете, а за занавесью расположен вход именно туда. Лучше поучитесь-ка пока играть на гитаре.

Повернитесь налево от кошачьей двери в Ад и откройте щелчком мыши среднюю занавесь. Таким образом вы попадете в некую комнату, обставленную в чисто спартанском духе. Похоже, когда-то здесь запирали начинающих (или провинившихся) гитаристов. Прочитайте самоучитель игры на гитаре, если его можно так назвать. Из его содержания стоит оставлять в памяти только названия частей гитары (на случай, если вы не знаете, как они называются на английском языке) и буквы, которыми обозначаются позиции на грифе. Всего вы должны записать шесть букв. Затем приступайте к исследованию ящичков в стоящем перед вами столе.

Струна, лежащая в левом ящике, вам пока не нужна. Запомните лишь ту букву, которой она обозначена. А вот музыка, записанная на бумажке в среднем отделении стола, вам просто необходима! Перепишите себе куда-нибудь четыре ноты и положение селектора на органе (нарисовано внизу листка). Ну, а после этого... Отдых окончился. Вернитесь к занавеси с котом и отправляйтесь вперед.

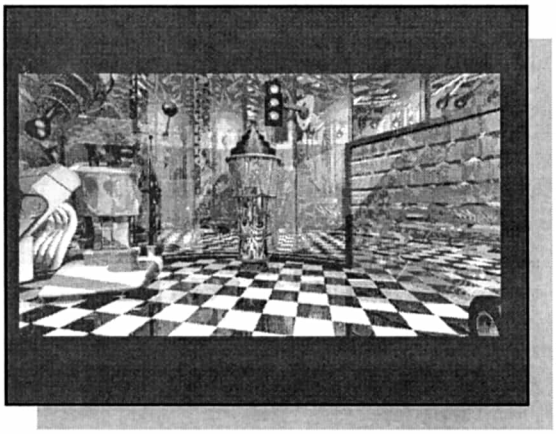


Имидж — ничто, кислота — все

Один наш знакомый, как-то раз зайдя в квартиру, воскликнул: "Где я? Я же попал в Ад!" И он был совершенно прав. Это мы к тому, что сейчас вы отправитесь в замечательное и в своем роде неповторимое путешествие в Преисподнюю. Можно от всей души поздравить создателей игрушки с тем, что тут-то мы наконец окончательно осознаем всю внутреннюю красоту игрушки. Как это ни странно, но образ "места ссылки" грешных развращенных душ у большинства представителей рода человеческого ассоциируется с чем-то огненным, доставляющим (душе?) физическую боль. Здесь все не совсем так (или даже совсем не так) — захватывающая панорама холодных бездонных глубин преисподней в мире "Девятки" заполнена не примитивным огнем, а навеки зависшими в безвоздушном пространстве, подавляющими своей бессмысленностью звуками и предметами... Не стоит, наверное, останавливать ваше внимание на их тематике — она в стиле игры. Шум завывающего вдали ветра, пролетающие мимо вас гробики, клоуны и Химические Близнецы на фоне искаженных пустотой и необъяснимыми внутренними страданиями лицами адских созвездий... Ой, недоброе место, место для обреченных на вечное пребывание в Холоде... Нет уж, избавьте! Может, здесь и красиво, но давайте побыстрее закончим наши дела в Аду — "Девятка" хоть и игра, но есть все же что-то чересчур правдивое и гнетущее в этом местечке.

Все ваше перемещения здесь осуществляются по небольшим "платформам" — зависшим в пространстве осколкам камня, и заблудиться, в принципе, довольно легко. Однако, рано или поздно вы сможете легко ориентироваться по характерным предметам, которые не перемещаются с места на места. Мы остановимся на том, что вам нужно обязательно сделать во время вашего краткого визита в глубины Ада. Передвигайтесь к огромному черепу, можно даже сказать черепищу, располагающемуся на каменной платформе — для этого спокойно, не сбиваясь с пути, указанного партией, пройдите так: направо, вперед, налево, вперед, вперед, налево, вперед. К огромному сожалению, череп является лишь одной из вех на дороге Преисподней, разве что очень заметной и не позволяющей слишком сильно заблудиться. И у вас даже нет в руках тяжелого кувалдометра, чтобы его слегка покрошить. Что поделаешь, такова суровая правда жизни: самые необходимые предметы (обычно это оружие) почему-то не оказываются в нужном месте (в руках, конечно) в нужное время...

Отправимся-ка лучше отсюда в единственное утешающее место во всей мрачной и безжизненной обстановке Ада — в бар. Быть может, чьи-то души часто приходят к "источнику", чтобы хоть как-то утешить свою неизмеримую человеческими мерками печаль, а нам это мес-



Пол под ногами только притворяется полом

то понадобится лишь для того, чтобы побыстрей покончить здесь со всеми мелкими делишками и возвратиться к нерешенной проблеме наследства. В общем, идите так: налево, вперед, налево, вперед.

Перед вами стойка бара с тремя дверцами — не оглядываясь и ничего не страшась, отодвигайте правую дверцу и вытаскивайте оттуда старинную бутылочку, наверняка наполненную превосходным ромом. Конечно, мы люди приличные, а посему не станем распивать спиртные напитки без соответствующего повода. То ли дело — обменять ее у действительно нуждающегося в "подзаправке" на какой-нибудь куда более полезный предмет. Пройдите обратно к двери (два раза влево, вперед, направо, вперед, направо (вы повернетесь спиной к черепу), вперед, направо, вперед, вперед, направо, вперед, направо. Таким образом, оставив позади себя дверь в материальный мир, вы продолжаете исследовать просторы Ада: вперед, направо, вперед, налево, вперед.

Ваша жалость проявит себя с двойной силой, когда вы окажетесь на очередном "плато" с сидящим на самом его краю скелетиком, совсем похожим на живого человечка (может, помните брейгелевский "Триумф смерти"? Мрачная такая вещь, повсюду смерть и страдания, и армии, полчища скелетов... вот они там тоже подобными живчиками выглядят. Кстати, у Рафаэля есть фреска "Триумф христианской религии" — очень познавательно их сравнивать). Так ему одиноко, этому милому алкашу-скелетику на краю бесконечности! Сжальтесь же, подарите ему припасенную бутылочку. Да и вы не останетесь без вознаграждения — им послужит замечательный чревовещательный звук, который скелет издаст, опорожнив одним глотком бутылку, и не менее прекрасная белая косточка. Этот чудесный звук, по идее, должен заставить вас улыбнуться и этим вернуть вас обратно в мир красок и цвета, изгнав из вашей души мрак и отчаяние Ада (на самом-то деле вам ничто не мешало выйти и раньше. Просто кость нужна была...). Зажав свое ценнейшее приобретение в руке, словно эстафетную палочку, возвращайтесь к двери между мирами: два раза налево, вперед, направо, вперед, налево, вперед. Открывайте дверь, попросту дернув за ручку (не пытайтесь ее поворачивать — ничего не получится). Пока с Адом мы покончили. Хотя еще вопрос, что ужасней — Дом или Ад?

Итак, вы попали в относительно знакомую обстановку. Продолжим же исследовать глубины таинственной усадьбы — ведь теперь мы можем с полной уверенностью сказать, что для достижения цели прошли через Ад, и не бросать же просто так хорошо начатое дело! Сейчас самое время отправиться в коридор, заботливо названный нами "кишкой" (как вы наверняка помните, он располагается за проходом на парадной лестнице с эскалатором). Если вы устали, если у вас кружится голова от характерных для "Девятки" разноцветных клоунов (вспоминаете "Трудного ребенка"? — "Я нееенавииижу клоунов!"); если вы чувствуете, что Солти вот-вот нарвется на ракету из специально припасенного на такой случай RPG... то вам явно не помешает неожиданная смена обстановки. Быть может, состояние вашей нервной системы в связи

с предыдущими событиями действительно плачевно... Ничего — долгожданные изменения в облике окружающей среды не за горами! В самом центре "кишки" вы легко найдете проход, прикрытый неким подобием ширмы, или даже, скорее, подобием жалюзей. Так вот, когда вы откроете ширму, "подняв" ее вверх курсорчиком вашей мышки, и попадете внутрь, экран вашего монитора погрузится в беспросветную тьму, а перед вами окажется морда злобной, голосистой и явно чего-то от вас дожидающейся псины: это наводит на мысли, что просто так мы не пройдем дальше.

Тут-то вас и озарит логичная идея — а что, если накормить собачку косточкой от адского скелета? Так действуйте, пусть подавится, скотинка бесстыдная! Когда собачка, тихо потявкивая и повизгивая от удовольствия, скроется с вашей ненаглядной косточкой во тьме, вы обнаружите перед собой странную и, казалось бы, несвойственную для нашей игрушки картину: зеркала, блестящая и холодная сталь, металлические приборы и даже человекоподобные роботы занимают большую часть открывшегося перед вами вида. Давящая, заунывная музыка Дома вдруг сменяется на легкий и веселый, ритмичный, звенящий индастриал, чем-то слегка напоминающий опусы группы Einstuerzende Neubauten ("Рушащиеся новостройки"). Не правда ли, на душе сразу светлее становится от таких внушающих оптимизм перемен! Кстати, посередине помещения имеется замечательная чистенькая гоночная машина — видимо, помещение это — гараж, но есть мнение, что многие нормальные люди, попав в Дом, с удовольствием сбежали бы от нереальности и стали бы жить в этом самом "музыкальном" гараже.

Вначале осмотритесь в гараже. К счастью, местная обстановка не так запутана, как в холле. Слева от вас (если вы еще не успели повернуться) стоит гоночная машина, чуть правее (от нее, не от вас) сидит робот, а справа стоит зеркальный сейф. Приступайте к очищению гаража от полезной информации: подойдите к роботу, наведите курсор на его довольную физиономию (он превратится в "девятку") и щелкните кнопкой мыши. Вскоре вы узнаете, что вам придется принять участие в компьютерном ралли. Но не беспокойтесь, ничего сложного в этой "игре" нет. Когда робот предложит вам выбрать себе машинку, выбирайте самую правую (и самую медленную). На экране ралли кликните на "светофоры" в левом верхнем углу экрана, дождитесь начала заезда, нажмите левую кнопку на своей мыши и держите ее нажатой на протяжении всего соревнования. Это и есть все, что от вас требуется — все повороты, переключения коробки передач и прочие составляющие успешного заезда совершаются безымянным гонщиком самостоятельно. В результате, скорее всего, вы выиграете у робота. Впрочем, проиграв, вы можете повторять свой заезд снова и снова... После выигрыша робот вам что-то попытается рассказать, но не обращайте на этого дурня внимания. Главное — это то, что он побежден и, таким образом, сковано еще одно звено в туманной цепи предпосылок и следствий, составляющей суть Nine.

Подойдите к зеркальному сейфу и откройте его, потянув ручку вправо (придется немного подождать, пока Высокотехнологичная Система Сигнализации не осознает, что вы потянули именно туда, куда нужно). Из этого ящика вам просто необходимо прихватить затычку для ванной, а также перенести на бумажку содержание рисунка, лежащего там же. Опять эти проклятые галочки, стрелочки и буковки! Их много, и они омерзительны. Надо еще добавить, что от вас потребуется произвести те же действия — переписать значки — еще и в гоночной машине, внутри которой (где-то под сидением) откуда ни возьмись появился еще один загадочный листок (робот подсунул, наверное). Постарайтесь отобразить все элементы рисунка как можно

Инструкция по пользованию гоночной машиной

более точно, чтобы потом не обжечься! Такие вот пироги! Единственное, что радует — каждое действие ваше, каким бы бессмысленным оно ни казалось, вплетается в систему себе подобных, занимает свое место в длинном списке того, что нужно для прекращения этих немыслимых страданий! И каждый с достоинством сможет сказать: "Я был там, и это в прошлом!"

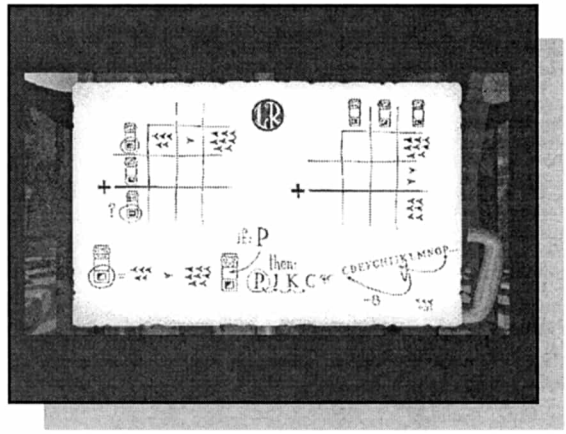
Вместе с гордо зажатой в руке затычкой от ванной идите прямо к нашей милой и любимой музыкальной машине — еще раз напоминаем, что находится она на балкончике с вертикальной лестницей — конечно же, затычка для ванной является одной из ее составляющих частей. И мы ее туда сейчас вставим. Самые любопытные могли уже насладиться прекрасным чертежом этого самого устройства (рисуночек со скелетом с внутренней стороны двери) — так вот, если вы еще этого не сделали, то обязательно сделайте — тогда вы осознаете, сколько еще замечательных и полезных дел ожидают вас в недалеком будущем...

Короче говоря, вставляйте затычку, и, подняв голову под углом сорок пять градусов, выходите. Кстати, вы заметили, что теперь из машины доносится не просто шипение, а уже вполне разборчивая болтовня (похоже на плохо настроенный приемник)? Если нет, то не упустите мгновение, понажимайте на рычажки! А сейчас — в гараж, батеньки, в гараж! А в гараже (ну уж его-то местонахождение вы, наверно, помните!) надобно снова заглянуть в зеркальный сейф и прибрать оттуда колесико, напоминающее одновременно свастику и циркулярную пилу. Хорошее колесико, не правда ли? Ничего, вскоре вы поймете, что ничего хорошего в нем нет, а есть только очередная плохо пахнущая куча проблем, в которой конь не валялся... Тьфу!

Посмотрите себе под ноги, на самое основание зеркального сейфа — как видите, там явно есть проход куда-то вглубь. Зияющая темной пустотой дырка, выглядящая так, как будто она ведет прямо в Ад. Ну что же, полезайте туда, больше делать нам нечего. Вот ведь, нелегкая, сами себе беду накликали! Конечно, куда же еще могла вести эта дырочка, кроме как в Ад! И вот стоите вы "на берегу" в славной компании странного (и уже, надеемся, в доску пьяного) скелета, и ветер завывает вокруг, напоминая о несбывшихся надеждах и упущенном времени... Ну и что мы опять тут делаем? Да-да, готовимся решать задачки. Сложные, отвратительные задачки...

От скелета вам придется добраться до черепа. (Надеемся, вы помните дорогу — дойдите сперва до входной двери в Ад, и затем до огромного черепа). Посмотрите вниз, на основание черепа, и кликните в центральное отверстие. Положите принесенное колесо в пустое отделение и готовьтесь решать очередную задачку. Причем суть задачки меняется от игры к игре, так что здесь мы вам никак помочь не сможем, разве что расскажем, что именно вы собираетесь решать... Короче, здесь находится сложная, мозгодробительная и абсолютно бесполезная система из четырех колес. На каждом колесе есть несколько дырочек, из которых в некоторые

подложены непрозрачные “розовые бумажки”. Вы можете установить колеса над центральным отверстием в любом порядке (когда вы переключаете рычажок, заботливо приставленный к каждому колесу, оно переезжает к центральному отверстию, вставая сверху уже собранной стопки). И, естественно, вы можете крутить эти колеса. Кстати, их можно крутить и тогда, когда они уже составлены в стопку. Ваша цель — составить их так, чтобы был виден аккуратный крест из двенадцати розовых пятен.



План захвата мира

Что можно сказать по поводу того, как лучше всего решать эту задачу? Не так уж много... Прежде всего, подумайте над тем, в каком порядке должны стоять колеса. Одно из них имеет двенадцать прорезей (некоторые из которых уже заткнуты розовыми бумажками) — его-то и придется положить на верх стопки. Над порядком остальных колес придется потом подумать. Составьте их как-нибудь в стопку и вертите, постепенно увеличивая количество розовых пятен. Когда (минут через десять реального времени) останется одна-две нерозовых прорези, тогда отодвиньте колеса обратно и подумайте, нельзя ли поменять порядок колес в стопке так, чтобы в этих прорезях вы увидели столь желанную бумажку, а окраска остальных сохранилась. Возможно, сменой порядка вы ничего не достигнете — тогда верните колеса на место и крутите дальше... “Еще 65535 поворотов, и золотой ключик наш...” Зато какой блаженной музыкой для вас станет скрипение старых челюстей черепа, когда вы наконец установите требуемую комбинацию колес! Поднимите свои глаза и зайдите в открывшуюся комнату (то есть в пасть черепа).

Вот вы и попали в новую, еще не исследованную комнату во внутренностях черепа. Комната эта довольно красивая, красненькая такая, лестничка в ней беленькая — даже не такая уж и ужасная, как в других частях Дома. Нарушается эта гармония разве что только одной “скульптурой” с длинными развевающимися отростками, отбрасывающими не менее длинные тени. Так вот, в этой замечательной комнатке находится прекрасный красный трон, на котором восседает гордый футляр от гитары. На самом-то деле, гитара в нем тоже есть, но она очень своеобразная. Хотя пока увидеть этот прелестный музыкальный инструмент вы не сможете... Кликните на футляр, и капризный голос сообщит вам, что с оборванной струной ей стыдно даже показаться. Что ж, придется принести струну. Выйдите из комнаты обратно в Ад и дойдите до бара, в центральном шкафчике которого и лежит нужная вам струна. Вернитесь обратно и отдайте струну гитаре — иначе бедняжка так и останется навеки сломанной, а вы, как нетрудно догадаться, никогда не покончите с произволом Химических Близнецов.

Тогда из футляра выпрыгнет на белый свет сама его обитательница — миловидная и чересчур надоедливая полудевушка-полугитара. Не знаю, как вам, но нам ее характер, как и то, что она выдавала за свою привлекательную внешность, показались весьма неприятными. А просит она от вас совсем-совсем немного (да и что может она просить у скромного обладателя хвостатой мышки?) — настроить ее гитароподобное тельце точно так, как указано (и, надеемся,

Пейте галоперидол, будете здоровы

давно вами записано) в великом артефакте — самоучителе, обнаруженном вами в одном из ящичков стола в посвященной гитарному искусству комнате (у нас эта комбинация выглядела так: **E E A D G B**).

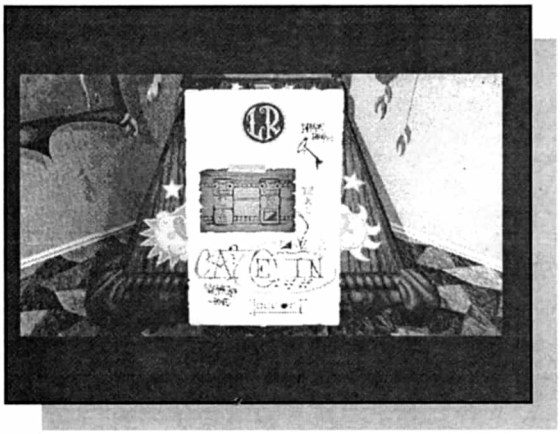
Сразу стоит оговориться, что изображение гитары из самоучителя попросту перевернуто по отношению к музыкальной девушке, так что все буквы следует читать в обратном порядке (например, **B G D A E E**). А суть того, что вам придется сделать, такова: нажав кнопку, соответствующую букве из комбинации, начинайте крутить колки (белые штучки), да так, чтобы стрелочка заняла на шкале центральную позицию (при этом над шкалой загорится лампочка). Потом переходите ко второй букве из комбинации — соответственно ко второму ... Есть одно небольшое но: наша милочка очень привередлива и все время ноет, что у вас не хватило времени, или что вы слишком жестоко с ней обращаетесь. Но помните — не нужно делать все заново, что сделано — то сделано. Просто щелкайте кнопочкой мыши на футляр и продолжайте настраивать с того самого места, на котором до этого остановились. И так до победного конца, пока ящичек для настройки не распахнется, и вы не окажетесь обладателем камертончика для старой доброй музыкальной машины.

Здесь создатели Nine приготовили вам приятный сюрприз — оказывается, вовсе не обязательно идти обратно через Ад! Достаточно подойти к белой двери и толкнуть ее посередине. Это простое движение руки выведет вас в левую часть Т-образного коридора, в котором мы когда-то ломали ящичек с хохочущими пластинками. Отсюда, надеемся, вы без особых хлопот дойдете до музыкальной машины, вставите туда камертон и вернетесь обратно. А в гитарной комнате для вас уже давно приготовлена новая задача. На этот раз задачка попалась не особенно сложная — так что воспользуйтесь моментом, расслабьтесь...

Перед вами небольшой ромбик, составленный из нормально стоящих чашек (в смысле, они пока стоят донышком книзу). В верхней чашке лежит шарик. Ваша задача — крутить чашки так, чтобы довести шарик донизу (конечно, не каждую чашку можно поставить в любое положение — иначе было бы неинтересно...). Когда две чашки стоят “ровно по прямой”, шарик падает из верхней в нижнюю. Ну и, конечно же, незачем добавлять, что переворачивать одну из крайних чашек бесполезно — шарик попросту вывалится, и игра начнется заново. А вот когда шарик дойдет до самой нижней чашки, переверните ее вверх дном, и радуйтесь прохождению очередной задачи!

Эта задача настолько проста, что трудно посоветовать что-либо нетривиальное по поводу ее прохождения. Разве что можно заметить, что стоит начать снизу и определить, какие чашки как можно повернуть. Таким образом вы построите будущий путь шарика сверху вниз, и затем не спеша проведете его донизу без всяких неприятных сюрпризов. Ну, а если вы загнали шарик в безвыходное положение — что ж поделать, дерните за... перец в углу экрана, и все вернется в начальное положение.

Кликайте на упавший шарик — вам будет предоставлена очередная информация к размышлению и перерисовыванию на листочек — еще одна неразборчивая комбинация для игры на органе. У вас еще не дрожат поджилки при мысли о том, что очень скоро придет то великое черное время, когда нужно будет... решать все те загадки, ключи к которым вы так старательно собирали (есть время сеять, а есть время пожинать урожай, как говорится)? Так что готовьтесь, ибо народная мудрость также гласит: "На солюшен надейся, да сам не плошай!" А пока отправимся дальше.

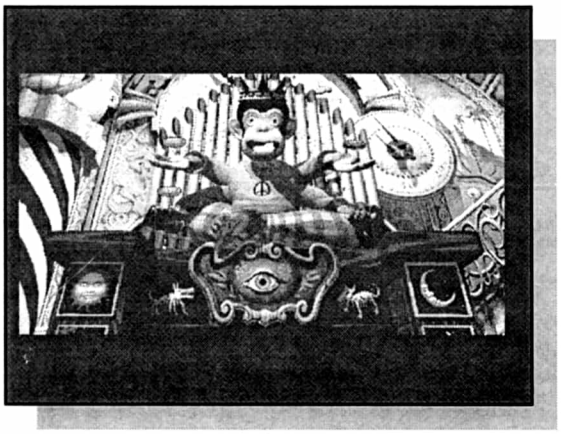


Этот корявый рисунок поможет вам сохранить рассудок

Покидайте эту комнату с осчастливленной девушкой-музыкальным инструментом и идите через коридор в виде буквы Т в тронный зал с занавесями, туда, где был впервые вами обнаруженный вход в Ад. Но сейчас мы не будем туда заглядывать, а лучше подойдем к занавеси справа от трона. Найти ее очень легко из-за ее красоты неписанной — ведь она полностью черная. Кликните на нее, и после этого вы сможете наконец-то приложить свои знания о гитарах, пройти, так сказать, урок на внимательность. Задачка эта, как вы, наверняка, уже догадались путем алогических умозаключений, заключается в соединении трех необходимых частей гитары из разложенных по периметру экрана гитарных приспособлений в одно целое. Вы ведь зарисовывали части гитары, изображения которых были спрятаны в различных мерзких местах? Вот и найдите три таких же куска в куче и соедините их. Получившаяся гитара издаст характерный тренькающий звучок, как будто говорящий вам: "Теперь через эту занавесь можно пройти в новую комнату!"

А когда вы последуете этому совету, внутри вы обнаружите старинный кинопроектор, с уже заряженной лентой, вполне готовый к демонстрации фильма. От вас же требуется только просто-напросто переключить рычажок, потянув его в сторону курсорчиком. Просмотрев фильм (а кинопроектор такой старый, что прямо на ладан дышит...), вы осознаете, что фильм этот вам абсолютно ничем не поможет, вот разве что только мозги загрузит странными сбивчивыми кадрами, напоминающими ролик-экскурсию по Дому. Единственное, что стоит из этого фильма для себя уяснить — так это то, что детали кинопроектора вряд ли кому-нибудь потребуются в будущем, и поэтому никто нам не помешает спокойно позаимствовать одну из них. Поверните направо, откройте дверцу и попробуйте взять вакуумную трубку (любознательные игроки могли бы заметить, что эта деталь — одна из тех, что могут нам пригодиться для ремонта машины Муз. Но не тут-то было! Красная лапища одного из близнецов высовывается откуда-то снизу и выхватывает у вас трубочку (интересно, а где же это он сидел до того, как вылезти?). Придется прогуляться в Ад и поискать, куда близнецы могут упрятать свои (то есть наши!) отобранные сокровища?

Выходите через гитарную комнату в Ад. Выползя из челюстей черепа, повернитесь направо и пройдите по уже знакомому пути в бар. Там пройдите вперед и развернитесь (два раза влево).



Возвращение Кинг Конга

Перед вами окажется задняя стена бара, к которой прислонен сундук с забавной подписью "**Time bomb**" (бомба с часовым механизмом). Если вы его осмотрите, то вскоре найдете прикрепленную к нему вакуумную трубку, которую и возьмете. На этот раз Химические Близнецы не станут, видимо испуганные вашей нахальной храбростью и догадливостью (или им попросту слабо?), вам мешать. Возвращайтесь с ней к музыкальной машине на балкончик и, недолго думая, установите ее туда. Как видите, эта деталь позволила нашему синтезатору-дешевке генерировать вокруг себя красивые изображения. И пусть их красота послужит для вас утешением, когда вы приступите к формированию последовательностей, которые вам предстоит сыграть на органе... Прочитайте внимательно описание (может быть, даже не один раз), попробуйте сделать все сами, и вам вскоре все станет ясно. Может быть.

Для начала посмотрите, все ли картинки у вас перерисованы. У вас должно быть пять картинок:

1 — из сейфа в гараже,
2 — из комнаты с гитарным самоучителем,
3 — из гитарной комнаты (автомат с чашками),
4 — из конца коридора на втором этаже (вы там переворачивали такую машинку с бегающими клопами),
5 — из гоночной машины в гараже.

Кроме того, у вас должен быть самостоятельно составлен алфавит органа (буквенный и рунический). Из всего этого богатства информации (нет, не богатства — отвратительной груды!) нам нужно получить четыре последовательности по четыре буквы каждая, а также режим игры на органе для каждой из них. (Он выбирается пятью кнопками на органе. Может быть выбрана одна из пяти или ни одной.) Возможно, в вашей игре эти карты будут попадаться в другом порядке (хотя пока у всех игроков формы карт попадались одинаково, вот только числа и буквы у всех разные) — в таком случае посмотрите на приведенные нами картинки и измените порядок своих карт так, чтобы они были похожи на наши.

Карта 1 рассказывает вам о том, как следует приступать к рисованию Магического Квадрата Муз. Нарисуйте на листе бумаги большой квадрат и разделите его на 9 маленьких квадратов (на карте 1 есть два таких расчерченных квадрата). Затем перерисуйте оба квадрата с карты на свой подготовленный квадрат; в тех клетках, в которых в обоих квадратах есть изображение, оно совпадает. Галочки следует для простоты записывать так: если галочки направлены влево, то нужно не перерисовывать их, а записать их количество со знаком "минус", иначе — со знаком "плюс". Так что в результате у вас должен получиться квадрат, в котором одна строчка заполнена числами. Кроме того, слева и сверху от квадрата должны быть нарисованы по три различных значка — частично закрашенные и под разными углами разделенные пополам прямоугольники. Этими значками обозначаются строчки и столбцы квадрата.

Теперь немного теории — мы попытаемся объяснить, что означают числа, записанные в квадрате. Каждому значку (сверху и слева) соответствует буква, с которой начинается последовательность для игры на органе. После этого идут три числа, записанные в строчке или столбце, указанным этим значком. Эти числа указывают, насколько отстоит в алфавите следующая буква последовательности от предыдущей. (Заметьте, ибо это очень важно: здесь используется единственный и неповторимый алфавит вашей игры Nine, в котором опущены две случайные буквы!) Например, буква **G** отстоит от **E** на **+2** (**E — F —G**), а буква **B** отстоит от **E** на **-3** (**B — C — D — E**). Например, последовательность **PJKC** запишется как **P;-5;+1;-8**. (Буквы **M** в алфавите как бы нет). Ну, а теперь можно заполнять квадрат.

Карта 1: Здесь написана первая последовательность. Запишите ее в квадрат (буква — рядом со значком, а цифры — в квадрат).

Карта 2: Здесь написана та же первая последовательность. Единственная польза — в том, что под ней нарисован режим органа для нее.

Карта 3: Здесь (справа) написана последовательность-2 (одна буква пропущена, но это не помешает вам восстановить ее по галочкам внизу). Там же нарисован режим органа. Левая часть этой карты вам пока не нужна — она понадобится в конце игры для “органа джунглей”.

Карта 4: Здесь написана последовательность-3 (не английскими буквами, а руническим алфавитом органа). Переведите ее на латынь (у вас должна сохраниться таблица перекодировки от “Колеса Судьбы”, посчитайте числа-расстояния между буквами и запишите их в квадрат. Под ней нарисован режим органа.

Карта 5: А вот здесь нарисованный квадрат вам пригодится. Хотя на этой карте изображена только первая буква и первое число, остальные числа уже должны быть написаны на квадрате. Вот и продолжите последовательность-4. Режим органа нарисован на карте.

Все. Пройдите к органу и сыграйте на нем все четыре последовательности, устанавливая каждый раз соответствующий режим. Каждую правильно набранную “мелодию” безумная мартышка наверху будет отмечать взрывом идиотского смеха. И когда вы поднимете свой усталый взгляд, вы увидите в ее руке четыре новеньких монетки, каждая из которых может дать вам право на очередную лекцию Исадоры.

Примечание: вот в этот момент, вполне возможно, Nine решит преподнести вам небольшой сюрприз, отказавшись принимать одну из тщательно разработанных вами с нашей помощью мелодий. В результате вы получите только три монетки... Если хотите, можете написать авторам игры ругательное письмо через Internet или поискать новейшие patch’и (впрочем, игру все равно придется проходить заново — вы готовы к этому? А ведь до конца игры осталось не так уж и много.)

Отнесите все четыре монеты Исадоре (по очереди). В конце концов она подарит вам ключ (это не причина перестать таскать монетки). Вдумайтесь в иронию — вы провели уже не один час в стенах этого, мягко говоря, негостеприимного дома, разгадывали загадки, явно не предназначенные для смертных, прошли через Ад и (что самое ужасное) самостоятельно настраивали гитару — и все ради чего? Ради того, чтобы забрать ключик, который, скорее всего, можно было получить, попросту разломав Изадорин ящик. Обидно...

А древние идолы смотрят на вас своими злобными глазами

Еще одна "небольшая" ошибка игры, которая может вам серьезно испортить жизнь: бывает так, что игрок сунул в Изадорин ящик все четыре монеты, а она так и не отдала ключ. В таком случае сыграйте на органе мелодии еще раз, и, возможно (возможно!), в руке четырехрукой обезьяны появится еще одна монетка. Ну, а если нет... Желаем вам успешного второго прохождения Nine.

А теперь поднимитесь на второй этаж (в коридор с лифтом и дверью в "гараж"), повернитесь в самом начале холла направо и поднимитесь на лестнице. Теперь-то вы можете открыть эту дверь на чердак — и начать свое победное шествие к endgame'у...

Осмотритесь вокруг. Вы должны увидеть изображение какого-то товарища, раскрашенное в разные цвета. Запомните (перерисуйте) его. Затем пройдите вперед два раза, и вы попадете на "шахматную доску". Вам нужно добраться до противоположной стороны доски к сундуку. Запишитесь, последите некоторое время за движением фигур и начинайте движение (вообще-то, удобнее всего двигаться по "зигзагу" — к левому нижнему углу доски, затем по диагонали, затем по верхнему краю до сундука). Возможно, вам придется попробовать несколько раз, но не отчаивайтесь — ведь победа уже близко.

Повернитесь налево и возьмите из сундука карту для лифта. Затем заходите в дверь (нажав на кнопку справа), вставьте карту в панель и сохраните игру. Возможно, к этой записи вы будете возвращаться не раз.

Повернитесь налево, переключите ручку на "подвал" (лифт проедет вниз). Если дом Nine был ужасен, то что же вас ждет в мрачном и сыром подвале? Всего лишь тупая "стрелялка" — обитатели дома решили, наконец, продемонстрировать вам свою гнусную сущность и натравили на вас огромных и отвратительных крыс. Пройдите вперед, поднимите пистолет и начинайте постепенную экстерминацию грызунов.

Каждый раз, когда вы убиваете крысу, в комнате зажигается лампочка. Ваша цель — зажечь все лампочки. Для того, чтобы прикончить одну крупную хвостатую тварь, придется потратить пять пулек — и сделать это быстро, пока она не добежала до вас (в таком случае вам придется восстанавливать игру — вы записались в лифте?). В Nine'овский пистолет помещается как раз пять пуль — потратив их на крысу, вам придется перезарядить его, "кликнув" на иконку в левом нижнем углу экрана. Какие еще советы можно дать начинающему крысобою? Иногда (в некоторых версиях игры, в смысле) вы сможете превратить пистолет в "пулемет", нажав кнопку Ctrl и убив крысу. В общем, пытайтесь снова и снова, и рано или поздно должно получиться. Не бойтесь, для успешного прохождения этой примитивной бойни почетный диплом "Запилившему кибердемона бензопилой без IDDQD" вам вовсе не понадобится.

Когда все лампочки, наконец, зажгутся, идите вперед и повернитесь направо. Вы увидите шкафчик, откройте его, разверните лежащую в нем карту... Ура! Вот он — тот самый монокль, кото-

рый еще в самом начале игры отобрали у нас подлые Близнецы. Ну, теперь-то мы им покажем, как отбирать важные квестовые предметы у настоящих игроманов!

Вернитесь к музыкальной машине (вы уже должны хорошо ориентироваться в доме) и вставьте в нее монокль. И что бы вы думали? Машина издаст чудесные и мелодичные звуки, которые изменят представление человечества о музыке на два-три тысячелетия? Как бы не так! Она попросту взорвется, разрушив заодно и мост, по которому до нее вы добирались. Итак, вы стоите на островке со сломанной машиной и уйти с него не можете. Что поделаешь — за что боролись, на то и напоролись. Развернитесь и прослушайте лекцию от Близнецов.

Теперь последуйте за Близнецами. Вниз! Повернитесь налево, садитесь в лодку, и она привезет вас в Комнату Джунглей и к последней задачке. Не спеша осмотрите комнату, "кликая" на все подозрительные вещи. Обратите внимание на цвет палитры — это дополнение к той информации, которую вы получили из мигающих цветов в Т-образном холле. Теперь вам известны четыре цвета и четыре числа (количество миганий за "такт"), которые им будут соответствовать в органе джунглей. А вот и сам орган! Запишите игру, садитесь за него и приступайте к Последней Загадке Nine'а.

На решение этой загадки вам выделено не так уж много времени. Если вы "протормозите", неземной голос сообщит вам о вашем проигрыше... и вернет обратно в Windows 95! Так что, если вы понимаете, что уже опоздали, то не ждите голоса — нажимайте Ctrl+O и загружайте игру. С другой стороны, если вы в спешке совершите ошибку, то тоже ничего хвалебного в свой адрес не услышите. Так что советуем вам работать не спеша, вдумчиво — но не забывать и о времени.

Вы увидите три тотема, с каждого из них вы получите по пять нотных последовательностей (из букв или символов — таких же, как на обычном органе). Там появятся и старые знакомые — полузакрашенные квадратики... И все они будут окрашены в разные цвета. Веселые разноцветные картинки, правда?

Цвет определяет, сколько раз вам нужно будет проиграть ноты. Если у вас окрашен квадратик, то придется проиграть несколько раз всю мелодию, если буква или символ — то именно эту одну ноту. Ноты нужно играть сверху вниз. Полузакрашенный квадратик означает, что нужно справиться в Квадрате (который вы рисовали, когда еще не так давно играли мелодии на органе) и дописать три буквы в соответствии с "плюсами" и "минусами" квадрата (вы ведь помните, что из алфавита Nine кто-то выкинул две буквы?).

В последнем, пятом наборе тотемов вам придется набрать одну из "отсутствующих" букв. Для этого нужно одновременно нажать на две "соседних" клавиши (скажем, чтобы ввести **S**, придется нажать сразу на **R** и **T** — кликните мышью прямо в полоску между **R** и **T**).

Возможно, это вам не сразу поможет решить задачу. Но пытайтесь, думайте (некоторым, как утверждают психологи, весьма помогает битье головой об каменную стену) и в конце концов, надеемся, вы победите! И тогда можно будет посмотреть, как все действующие лица игры прыгают, радуются и танцуют. Вот и все. Можете заказать себе почетный знак героя: "Я прошел Nine" — но по ночам все равно молитесь в молчаливо-индустриальную бесконечность родного города: "Только бы никогда у этого кошмара не было продолжения!"

Маленькие хитрости

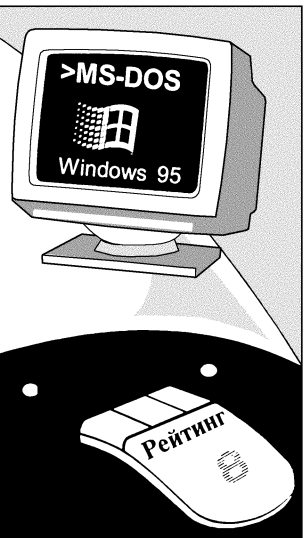
Начав новую игру, у двери введите код **120763-090665**, удерживайте Ctrl и кликните на **OK**. Нажмите Ctrl+O и выберите не сохранять игру. Выберите одну из ранее сохраненных игр и вы сможете использовать один из этих кодов:

LOBBY
DRUM
HALL1
TAPESTRY
GARAGE
CHASM
DALI
ATTIC
CELLAR
VRROOM
JUNGLE

После ввода кода, нажмите Enter и вы перенесетесь в один из участков игры.

The Gene Machine

Генная машина



Год выпуска	1996
Распространитель	Vic Tokai
Разработчик	Devide by Zero
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-66	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-75	8 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Hi Res		
Размер	1 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

8.5

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **8**

Говорящий кот: Да вы не поверите, в какие места я могу сам себя лизнуть!

Пирс: Настоящий джентльмен никогда не стал бы себя лизать... туда.

Моссоп: Ну да. Он заставит это сделать кого-нибудь другого!

Квест, описание которого мы здесь предлагаем вашему вниманию, может с первого взгляда показаться даже серьезным. Еще бы, ведь место действия — Англия времен Шерлока Холмса, Жюля Верна и паровых двигателей: джентльмены, модно одетые леди, аккуратные слуги. Порядок и приличие? Как бы не так! Не нужны нам серьезные квесты, нам подавай черный юмор (черный — необязательно, главное, чтобы юмор был). Вот и подали...

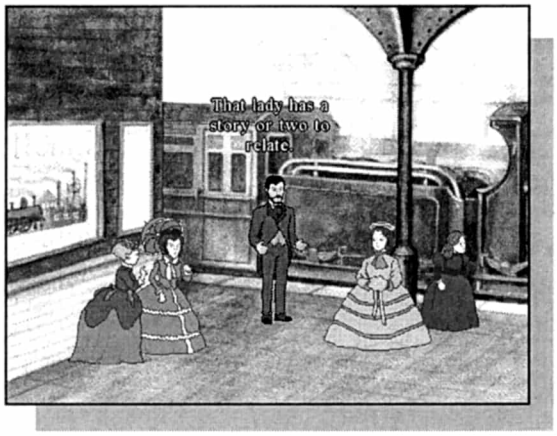
Во-первых, графика, безусловно, оригинальнейшая: интерьеры и экстерьеры, по которым перемещается наш герой вместе со своим слугой, выполнены акварелью. Вы когда-нибудь видели совмещение компьютерной мультипликационной графики с акварелями? Надо сказать, красиво. И очень подчеркивает характер "места действия". Конечно, это дело вкуса, но все же такой "душевный" подход весьма приятен.

Во-вторых, у создателей данной игры к истории Англии явно довольно любопытный подход. Нельзя, конечно, утверждать, что они над этой самой историей издеваются — скажем так: объективно демонстрируют ее нам не с самых лучших сторон. Чопорный консерватизм английских (лондонских — именно в столице Англии мы и начнем игру) клубов, наигранное, показушное и пошлое (но не перестающее от этого быть очень забавным) "джентльменство", стервозность лондонских "леди", измывательства на тему великих научных открытий — все это очень весело и поднимает настроение.

Сюжет построен по классическому сценарию, наложенному на описанную выше ситуацию. Миру грозят катаклизмы и тотальное разрушение, и если не будет остановлен очередной сумасшедший профессор (неплохая тема для социологического опроса среди квестеров — сколько сумасшедших профессоров истребляет он за единицу времени), зашедший слишком далеко в своих исследованиях, то человеческая цивилизация будет сметена и раздавлена копытами, лапами и когтями армии чудовищных мутантов — зверочеловеков. Кстати, особо расстраиваться любителям квестов о настоящем и будущем не стоит — в эту игрушку столько всего понапихано, что граница между веками незаметно стирается — вам даже на ракете придется полетать. Ужас какой!

Теперь, что касается главного персонажа, которым вам придется управлять. Это типичный английский жюльверновский джентльмен Пирс (даже несмотря на то, что в его праве называть себя таковым, мы постоянно сомневаемся по ходу игры, он продолжает все же оставаться джентльменом), относительно состоятельный и проживающий в собственном доме в Лондоне. Правда, он обладает заслуженной репутацией самого опытного и надежного искателя приключений. Именно из-за этого своего невинного хобби он и нарывается на указующий перст судьбы и становится тем самым героем-одиночкой, который и будет нас с вами спасать. На самом-то деле, не так уж он и одинок: у него есть любимая девушка Мирабелла и очень полный коротышка-слуга Моссоп, который постоянно за ним таскается, и на которого сваливаются обвинения во всех бедах людских.

Интерфейс в этой игрушке прост. Курсор мыши (который здесь принимает форму пера) бегает по экрану, и, когда он указывает на какой-нибудь полезный предмет, рядом появляется название предмета. Щелкните кнопкой мыши — и внизу появится меню различных действий, которые вы можете проделать с ним. Например, когда речь идет о человеке, обычно предлагается посмотреть на него, поговорить с ним, или отдать (показать) ему один из своих предметов. Когда вы переводите курсор в нижнюю часть экрана, появляется список предметов (с каждым из которых также можно что-то попробовать сделать) и довольная физиономия самого Пирса. Если вы выберете физиономию, то получите доступ к системному меню (посмотреть процент набранных очков, записать и восстановить игру, включить или выключить музыку, звуковые эффекты и субтитры, и, естественно, из этого меню вы сможете выйти из игры!). В общем, интерфейс настолько прост, что абсолютно не отвлекает вас от процесса игры.



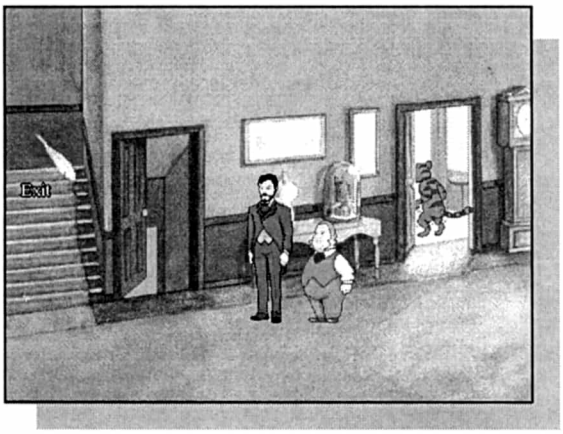
Так появляются сплетни

Описание игры

Часть первая. История начинается

Итак, ваш поезд прибыл на лондонский вокзал, и игра началась. Осмотрите персонажей, которые стоят там и ждут поезда — не правда ли, очаровательная графика? Поговорите с мальчишкой-газетчиком, который стоит справа на перроне (для того, чтобы его увидеть, вам придется пройти немного вправо). Выясните у него, что он продает (газету **Sporting Times**), но купить ее у вас пока, увы, не получится — Пирс спешит домой, и не хочет тратить время даже на то, чтобы просто вытащить свои собственные деньги из кошелька. Что ж, купим потом, а пока выходите с платформы в город (выход — в левой нижней части экрана). Поговорите со своим слугой и выясните, как добираться домой. Затем не спеша, с удовольствием рассматривая всех проходящих мимо типажей, переходите улицу (налево) и усаживайтесь в кэб.

Усядьтесь в кресле поудобнее — предстоит длинный (минут на пять) разговор. Да-да, стоит только многострадальному Пирсу зайти к себе домой, заказать Моссопу бокал виски и попытаться расслабиться, как в дверь заходит наглый котяра и начинает о чем-то страстно молить. Наш герой терпеливо выслушивает сбивчивые разглагольствования, несмотря на многочисленные невыносимые нарушения рассказчиком этикета джентльменов (ошибиться, произнося чужую фамилию... какой позор!). Оказывается, на каком-то далеком острове (котик сам не знает, где этот остров находится) поселился Сумасшедший Ученый, который изобрел Дьявольскую Машину (или Генную Машину — что одно и то же). Этот сатанинский механизм предназначен для скрещивания разных существ. Вот, например, сам кот — продукт скрещивания обычной уличной кошки и человека. Одна беда — не всегда машина выдает тот результат, который



Сколько же платили уборщицам в викторианской Англии?

от нее ждут, так что приходится повторять один эксперимент несколько раз. Первый нормальный коточеловек получился у Ученого только на 73-й раз (минута молчания в честь 72 жертв...), так что и имя ему дали простое и соответствующее — Семьдесят Три.

Казалось бы, ничего страшного в Дьявольской Машине нет, и вообще за такие дела полагается давать Нобелевскую премию, а не коленные чашечки ломать... Но нет — ученый, оказывается, все-таки сумасшедший. Вместо того, чтобы стать миллионером, продавая своих мутантов на заводы в качестве дармовой рабочей силы, он (о, как это знакомо!) зачем-то решил завоевать весь мир. Для этого он плодит немеряную армию кровожадных и беспощадных мутантов, которая в час Ч хлынет с острова, уничтожая и порабощая народы Земли... Но и эта леденящая душу информация не убеждает Пирса, что его помощь необходима. К счастью для Семьдесят Три, он предусмотрел и эту возможность — он угрожает, что обратится за помощью к конкуренту нашего героя, некоему Кингкэстлу. Ужаснувшись при мысли о такой возможности, Пирс соглашается помочь коту, отыскать остров и остановить злодея.

Но для начала нужно раздобыть где-нибудь денег — того, что осталось после последней поездки в Америку, не хватит даже на несколько месяцев спокойной жизни. Так что нашему герою придется как следует повертеться, устраивая свои лондонские дела — и вертеться за него придется, само собой, вам, игроку. Итак, приступим.

Давайте, наконец, вытащим все из вашего драного джентльменского бумажника. Теперь Пирс расслабился и вполне способен уделить минутку для того, чтобы с наслаждением покопаться в своих вещах. Так что выгребайте из кошелька вещи, пока ваш герой не сообщит вам, что там больше ничего не осталось. В результате к содержимому ваших карманов должны добавиться клубная карточка (**club membership card**), визитная карточка (**calling card**) и небольшая кучка денег (увы, маловато будет для поездки — несколько жалких фунтов).

На диванчике в гостиной — той же комнате, в которой вы закончили свою беседу с котярой, уже некоторое время собирает на себя пыль старая газетка **Sporting times**. Выразите свое недовольство лентяю-Моссопу (уже давно пора было убрать эту макулатуру) и, поморщившись, заберите газету к себе в карман. Прихватите заодно и коробку с сигарами (**cigar case**), которая аккуратно лежит там же на журнальном столике — ведь без сигар даже джентльмен — не джентльмен! Забрав, таким образом, все достойное внимания из этой комнаты, возвращайтесь ко входной двери (для этого нужно пойти налево). Рядом с дверью вы увидите спокойно дожидающееся вашего внимания письмо (**letter**). Так как вам лень дожидаться, пока бездельник Моссоп поднимет его за вас, поднимите его самостоятельно. Чтобы его прочесть, “обыщите” его два раза — в результате оно разделится на конверт и листик бумаги с текстом письма. Его, естественно, нужно прочитать — ведь не зря же наш джентельмен марал ручки, самолич-

А беседка-то прослушивается и просматривается

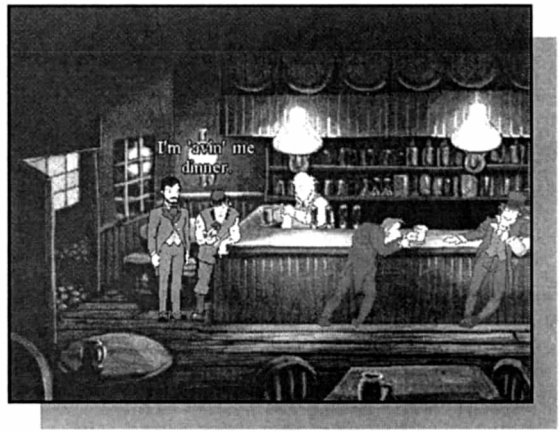
но его расковыривая! Оказывается, это письмо от Мирабеллы — любимой девушки нашего героя, которая, естественно, ругается нецензурными словами, называет Пирса куском сами знаете чего, и обещает тому веселенькую жизнь, если он не появится в ближайшее время. С большим подарком.

Впрочем, любой настоящий джентльмен имеет достаточный опыт в общении с женщинами и знает — все, что женщина хочет высказать, она выскажет независимо от того, насколько скоро состоится их свидание. Короче, черт с ней, с Мирабеллой — делайте пока свое неотложное дело, спасайте мир, а к ней можно будет заехать по дороге... А сейчас соберитесь с духом, вдохните поглубже и ни в коем случае не выдыхайте — придется зайти в зловонную комнату-клоповник (дверь справа от лестницы), в которой ваш слуга Моссоп влачит свое жалкое существование. Впрочем, внутри не так уж и ужасно — есть целых два стула и одна кровать (Пирс отмечает, что жалование Моссопа следовало бы понизить — такая роскошь не к лицу почтенному слуге!) Оказавшись внутри, быстро (чтобы нечаянно не задохнуться) хватайте фиговый сироп (**syrop of figs** — на самом деле под столь скромным названием скрывается неплохое слабительное) и виски (**whiskey**) и выходите из комнаты.

Посетив комнату для слуг, нельзя не посетить собственную. Поднимайтесь вверх по лестнице и, как говорится, почувствуйте разницу. Не правда ли, хорошо быть джентльменом? Правда, полезных предметов здесь не особо много — возьмите ключ, лежащий на столике, отведите свой взгляд от соблазнительно мягкой кровати и, глубоко вздохнув, возвращайтесь на первый этаж дома.

Пройдя через гостиную, вы окажетесь в кабинете. Там вы, как того и следовало ожидать, обнаружите свой рабочий стол с запертым ящичком. Откройте его своим ключом и обыщите его. Внутри вы найдете бумаги, подтверждающие ваше владение этим домом (**deeds**). Захватите их на всякий случай с собой — вдруг придется закладывать собственный дом ряди спасения мира? Заодно возьмите с соседнего столика бесценный (в смысле, ничего не стоящий) артефакт (**artifact**). Теперь все ваши дела у себя дома закончены — выходите и усаживайтесь в кэб. Когда вам предложат выбрать, куда вы отправитесь в Лондоне, выберите железнодорожную станцию (**train station**).

И вот вас снова окружают знакомые звуки свистящих паровозов и вопящих мальчиков-газетчиков. Мы, конечно, понимаем, что любой уважающий себя джентльмен давно бы сдал нарушителя спокойствия полисменам. Но, к сожалению, нам нужно спасать мир. Так что просто подойдите к знакомому продавцу **Sporting times** и выдайте ему денег. В результате мальчик получит маленькую монетку, а Пирс — газету. Правда, идея прочитать ее даже не приходит нашему герою в голову — газета покупается исключительно “про запас”.

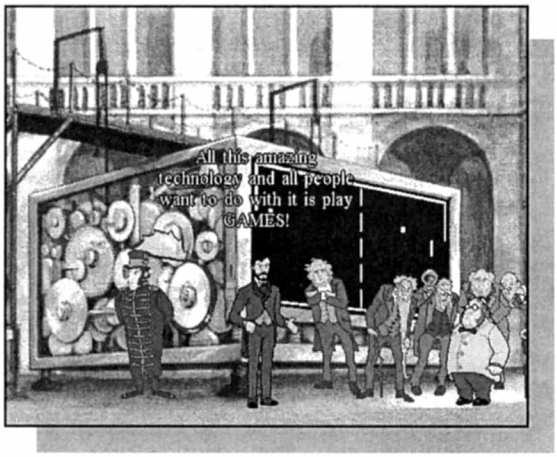


В Англии никогда не было сухого закона

А вот теперь самая пора узнать, наконец, что там приключилось с вашей любимой. Выходите с вокзала, садитесь в кэб и приказывайте вознице везти вас в дом Мирабеллы (**Mirabella's house**). Выслушайте рассказ своего слуги, оказавшегося тайным женоненавистником, подготовьтесь морально к получению выволочки и заходите в дом. Внутри вы найдете давно впавшую в маразм бабку, которая принимает вас за Принца Альберта и несет абсолютно несуразную чушь. Тем не менее, она вполне способна выдать некую полезную информацию: оказывается, в саду сидит "какая-то странная девочка". После несложных умозаключений даже такой непробиваемый джентльмен, как Пирс, может догадаться, где суженая поджидает его. Выходите из дома и зайдите в садик (налево — через арку). Кстати, по пути вы заметите перед входом в сад такой милый сиреневый цветочек — **catnip**. Прихватите его с собой — потом порадуете Семьдесят Три...

Прослушав, казалось бы, нескончаемую нотацию, спросите у рассерженной валькирии, не нужно ли ей еще чего-нибудь для полного счастья? Выяснив, что ваша дама сердца желает чашечку чая, отправляйтесь на тяжелый разговор с бабкой. К счастью, даже в ее состоянии она понимает, что должна выполнять приказания Принца Альберта, и поэтому соглашается сделать кружку чая. Правда, ее согласие вовсе не означает, что она срывается с места и бежит что-то делать — вовсе нет, она продолжает стоять на месте! Видимо, если она и станет что-то делать, то уж точно не в вашем присутствии... Поэтому оставьте ее на время — выходите из дома и поговорите с Моссопом. Спросите у него, не знает ли он о каких-нибудь местах, где собираются всевозможные замечательные люди с сомнительной репутацией (**I need to find people of dubious reputation**). После недолгих переговоров он, наконец, выдаст требуемый адрес, который добавится к набору знакомых вам мест на карте Лондона — публичный дом "Краб и моряк" (**Crab and Sailor**) в районе **Whitechapel**. Н-да, не лучшее место для посещения сразу после разговора с невестой... Но что поделаешь — при спасении мира нельзя быть особенно разборчивым в методах. Так что садитесь в кэб и отправляйтесь в этот **Whitechapel**.

Оглядитесь вокруг и вдохните в себя неповторимую в своем роде атмосферу порока, грязи и деградации. Когда вы будете готовы ко всему, поговорите с безумным доктором, который стоит на улице прямо перед вами. Интересно, кто он — наемный убийца? Маньяк-потрошитель? Обычный денди на прогулке? Впрочем, нас его дела не должны интересовать — заходите в бар (направо). Там среди сидящих у стойки пьяниц поговорите с одним рабочим, который еще не окончательно напился (он сидит ближе всех ко входу). Он пожалуется, что ему даже нечем вытереть руки после ползанья по канализации. Как настоящий джентльмен, одолжите ему свой носовой платок, а затем, как спасатель мира, заберите его после этого обратно и положите к себе в карман. Носовой платок, вымазанный в какой-то слизистой гадости (вы еще увидите, как Пирс будет его использовать!) — не правда ли, ценнейший предмет? А пока пройдите на-



Квакеры тусуются

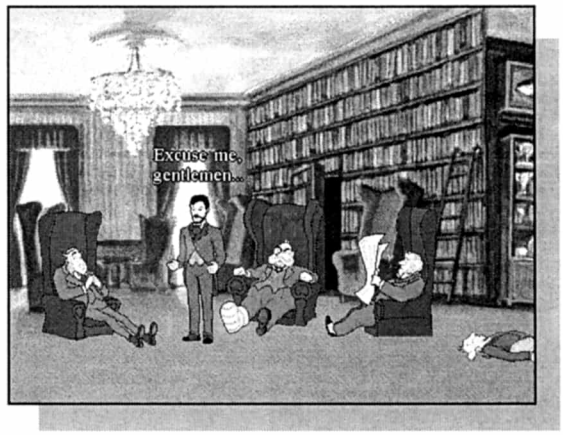
право, попробуйте подслушать, что происходит за дверью, и заходите в нее. Полюбуйтесь-ка! Да это же логово преступных элементов! Поговорите с фальшивомонетчиком (**forger**) и выясните, что он готов за скромную сумму подделать любой документ. Но пока нам подделывать нечего, так что выходим из таверны на улицу и отправляемся в левую дверь — в тот самый публичный дом.

Поговорите там с мадам — дежурным администратором (**receptionist**) и осознайте, что, каким бы лордом вы ни были, все равно без денег вас внутрь не пустят. А вот с деньгами у вас как раз напряг... Так что, несолоно хлебавши, выходите из дома и садитесь в кэб. Отправляйтесь в Королевский Научный Институт (**Royal Scientific Institute**).

Это здание, которое со стороны кажется вполне приличным памятником английского готического зодчества (чего стоит один только "перспективный портал"!), внутри скрывает цитадель взяточников, сумасшедших ученых и хакеров XIX века. Для начала — попробуйте зайти туда. Как же, пропустят вас дальше основного зала! Злобный вахтер отказывается признать ваше право находиться в научных залах музея — мол, они предназначены только для "историков и искусствоведов". Что ж, покажем ему свой артефакт, прихваченный из дому (**artifact**) — мы, мол, тоже не лыком шиты. Но что это? Вахтер вежливо извиняется перед вами, признает ваше право посетить любой зал музея и... кладет артефакт к себе в карман, как будто он был ему подарен! Пирс, конечно, джентльмен, и в принципе не способен возразить что-нибудь подобному наглецу — но в душе он все равно готов высказать стражнику все то, что о нем думает. Правда, вслух такого все равно не выскажешь. Так что прикусите язык и проходите налево, в "научный зал".

А в том зале идет заседание научного совета. Рассматриваются два проекта —"аналитическое устройство" (с огромным экраном и слотом для чтения перфокарт) и ракета для полетов на Луну. Большая часть членов совета склоняются к идее поддержать создателя компьютера — но нашему герою нужны приключения, а не вычисления, так что он решает в меру своих слабых сил саботировать первый проект. Для начала он вытаскивает перфокарту (**punch card**) из пачки под слотом и засовывает ее в этот самый слот (**slot**). Само собой, перфокарты с нормальными программами просто так не валяются, а лежат, аккуратно сложенные, в сейфах. Мы с высоты своих знаний о вычислительной технике и о ее применении вполне можем догадаться, что должно лежать в пачке рядом с компьютером (если его так можно назвать). Правильно — демки, компьютерные игрушки, дистрибутив Windows 95 и прочий хлам. Но поскольку Windows 95 был выпущен в 1995 году, то этот вариант автоматически отпадает, и остаются демки и игрушки. Надо сказать, вид первого в истории игроманства (в Commander Keen такое называлось Paddle war) несколько раздражает Пирса, и он начинает излагать свои куцые мысли об индустрии компьютерных игр и о том, куда ей стоит пойти. Но мы-то про игры все знаем, и наезды всяких

джентльменов вполне можем проигнорировать. Вместо этого прикажите ему забрать еще одну перфокарту под слотом и выходите из музея. Уезжайте на кэбе из этого исторически недостоверного места к дому своей Мирабеллы.



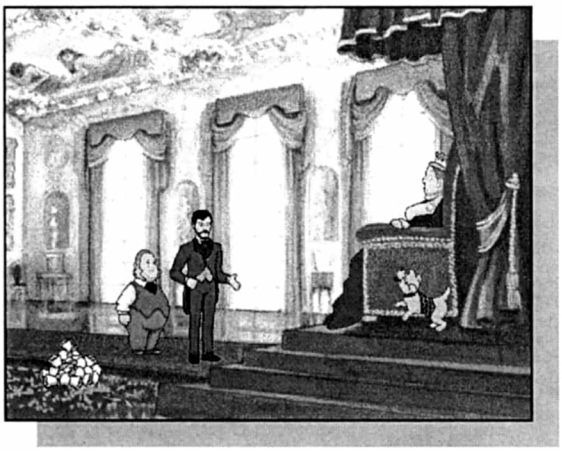
"Джентльмены не возражают, если я закурю?"

В прихожей обсудите ваши дела со знакомой, всегда готовой поддержать любую беседу со старушкой, у которой давно наблюдается прямой, так сказать, сдвиг по фазе. Затем подберите поджидающий вашего прихода ледяной чаек в чашечке (**tea**), да пирожок, испеченный самой бабусей для любимой доченьки, обладающий замечательным, но явно абсолютно отличным от пирожкового запахом. Само собой, джентльменишка наш подобное мумие просто так в своих белых рученьках носить не станет — так что положите этот кусок недопеченного "теста" в свой портсигар (**cigar case**). Приятно — получилось как раз что-то вроде сигары. Но горе тому, кто выкурит такого никотинчика! Осталось разобраться с кружкой ледяного чая — оботрите-ка ее своим склизким носовым платком, об который вытирал свои руки работник канализации. Вот, получился неплохой подарок любимой девушке. Отнесите его ей, наврите с три короба (ну а как же, склизкие ароматные чашки с холодным чаем — это последний писк моды, разве вы не знали?). Теперь дух мятежной валькирии упокоен, и вы можете спокойно уезжать отсюда. Только сначала прочитайте, что написано на вашей членской карточке (**membership card**) — адрес "Клуба для высокородных". И тогда вы сможете отправиться туда в кэбе (**highborn club**).

Что же представляет собой этот престижный лондонский клуб? Вы, наверное, читали про подобные заведения в соответствующей литературе — молчаливый слуга у входной двери, дворецкий с подносом, заплывшие от долгого сидения на месте джентльмены, предающиеся разнообразным извращениям... Одни курят трубку, другие нюхают всякую гадость, третьи пытаются загнать шарик для гольфа в собственную корону... В общем, все как полагается. Пора нарушить эту идиллию.

Пройдите налево, мимо слуги в дверь клуба. Внутри приберите к рукам коробочку с нюхательным табаком (**snuff**), лежащую на столике. Примешайте, кстати, этот табак к бутылке дешевого виски (похищенного вами у собственного слуги) — у вас получится прекрасная взрывчатая смесь. Для взлома сейфов слабовато, но хорошую вспышку получить таким образом, наверное, можно...

Двигайтесь налево, там вы получите из разговора со старыми консерваторами прекрасное представление о том, насколько изысканно-бесполезны подобные заведения. Кроме того, там на полу валяется, казалось бы, никому не нужная карточка, идентифицирующая владельца, как члена королевской фамилии — ее вам сразу прибрать к рукам не удастся, так как рядом с ней стоит ее владелец — князь (**earl**), проводя известный эксперимент с короной и шариком для гольфа. Нетрудно догадаться, что Пирсу придется прибегнуть к очередным жестоким ухищ-



Все в порядке, она пришла — я встал

рениям, дабы заполучить заветную карточку. Поговорите с Князем — ага, он хочет, чтобы ему принесли вина? Мы поможем ему! Пройдите назад ко входной двери, подкрадитесь сзади к дворецкому и осторожненько добавьте в бокал вина, стоящий на подносе, немного "фигового сиропа". Затем сообщите дворецкому о желании князя, и он послушно понесет тому его вино.

Когда князь поспешно удалится в уютный уголок, чтобы поддаться действию слабительного, вы сможете вернуться в клуб и подхватить валяющуюся на полу карточку (**calling card**). Все! Теперь вы можете считать себя членом королевской фамилии. Итак, выходите из этого клуба и отправляйтесь прямо в Букингемский дворец (**Buckingham Palace**). Проходите направо ко входу и небрежно махните новоприобретенной визитной карточкой перед носом стражника. С каким непонятным неджентльменам наслаждением вы сможете затем пройти мимо вытянувшихся по струнке солдат и слуг через весь дворец, пока не дойдете до самой Виктории — Королевы Англии! Поклонитесь ей и расскажите об ужасных планах доктора Динси. Думаете, она расхохочется вам в лицо? Обычный человек — и даже обычный джентльмен — так бы и поступил. Но короли потому и являются королями, что готовы всегда встретиться даже с самой невероятной опасностью. Конечно, военный корабль она вам не даст (она осторожная королева, но не глупая королева!). Не даст она вам и обычный корабль (у вас же достаточно средств, чтобы нанять корабль, разве не так? Беднякам нечего делать во дворце...). Но по крайней мере, королевское благословение и рекомендательное письмо (**letter of recommendation**) вы от нее получите с легкостью. Удовлетворитесь пока этим и отправляйтесь дальше.

Как сказала нам Ее Высочество, рекомендательное письмо Королевы Виктории откроет любые двери. Мы пока видели только одно место, куда не смогли зайти — внутренность дешевого борделя. Так что отправляйтесь в **Whitechapel**, заходите в публичный дом налево и суньте под нос королевские рекомендации администраторше при входе. Она будет настолько поражена, что даже выболтает, что такого письма не было даже у Принца Альберта (хм, а что делал в **Whitechapel** Принц Альберт?). Проходите мимо нее наверх и заходите в приоткрытую дверь.

Вы окажетесь в так называемой Комнате Унижения. Н-да, такие извращения не для слабых людей. Здесь (вы только представьте себе!) джентльмена раздевают, привязывают к кровати, фотографируют и помещают снимки во всех утренних газетах. Не каждый решится на такое... Но унижаться вам не придется. Поговорите с девушкой-фотографом и скажите ей, что вы — директор компании по производству машин "Что увидел дворецкий" (**I am the director of what the butler saw machines.**). Теперь, когда "загруженная" девица погрузилась в мечты о своей будущей карьере, быстро просите у нее кинокамеру "на минутку". Она по глупости согласится — забирайте камеру (**camera**) и выходите из этого... борделя, одним словом.

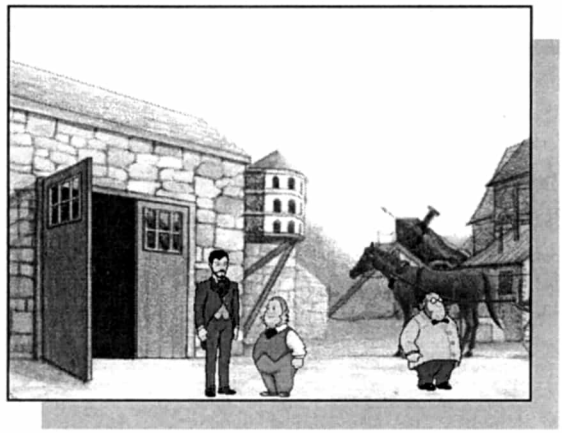
У Пирса уже появилась привычка — чередовать визиты к высшему обществу и в цитадели разврата. Не будем нарушать эту милую традицию и направимся в Клуб (**highborn club**). Все

вещички Князя там уже прибраны, и в клубной комнате сидят лишь трое постоянных обитателей этого места. Начнем уговаривать их поделиться своими деньгами ради благого дела. Только поминать про добрые дела в их присутствии совершенно бесполезно — на милосердие они не потратятся никогда. Куда лучше уговорить их принять участие в пари (**Anyone fancy making a wager?**). Когда они спросят, зачем им иметь дело с вами, ответьте, что вы заключаете пари на бредовые ставки (**I give stupid odds**). Удовлетворенные этим, они захотят узнать, какое именно глупое пари вы хотите заключить. Попробуйте для интереса все варианты (в том числе предложите им проехаться вокруг света за 80 дней), но единственное, что их заинтересует — сможете ли вы добраться до острова **Dinsey** за неделю? Правда, для того, чтобы пари получило хоть какой-то смысл, потребуется дать вам средство передвижения по воде — и они готовы поспорить с вами еще о чем-нибудь на свой корабль. Ну а это совсем легко — дайте им сперва бумаги на владение вашим домом (**deeds**), а затем последний номер газеты **Sporting times**. В результате вы заключите пари о том, что в следующих соревнованиях победит некий некудышный спортсмен. Осталось только обеспечить ему победу — или устроить так, что члены клуба будут считать, что он победил! Ну, этим можно будет заняться и позже. Пока стоит вернуться к проблеме поездки на Луну. В самом деле, как можно говорить о каком-то спасении мира, если мы до сих пор даже на Луне не были!

Часть вторая. Полет на Луну

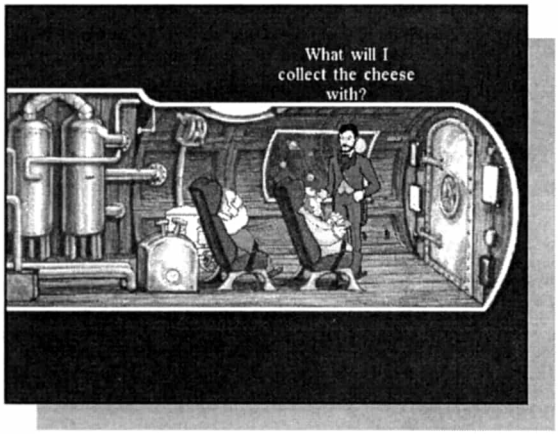
Если Пирс собирается попасть на Луну, ему для начала следует помочь тому самому профессору, которого он видел в Королевском Научном Институте — то есть сделать так, чтобы конкурирующий продукт — "аналитическое устройство" сломался. Для этого вернитесь домой (**home**) и поговорите с Семьдесят Три. Как видите, ему не до вас — он с увлечением играет с мышкой (обычной, некомпьютерной). Подсуньте ему под нос перфокарту от "аналитического устройства", и он во внезапном приступе ярости раздерет ее когтями. Конечно, через минуту он придет в себя и извинится за свое поведение, но перфокарта будет все равно уже основательно расцарапана. Правда, именно этого вы и добивались.

Теперь поезжайте в Научный Институт и вставьте драную перфокарту в компьютер. Несчастная машина не перенесет такого оскорбления и жалобно задымится, что вызовет дикую радость у профессора-конкурента. Когда он перестанет радостно вопить и приплясывать вокруг дымящегося каркаса, поговорите с ним. Он с удовольствием согласится взять вас в качестве ассистента, и предложит встретиться с ним у его дома в Хэрроу. Не теряя времени, отправляйтесь туда (**professor Tipple's house**).



"Да пустяки, такое дело — кобыла ваша околела"

Когда вы окажетесь там, поговорите с профессором. Оказывается, ему как раз сейчас нужна помощь ассистента — кто-то ведь должен принести склянку витриоля (**vitriol** — концентриро-



"Сэр, теперь ваша очередь крутить педали динамомашины"

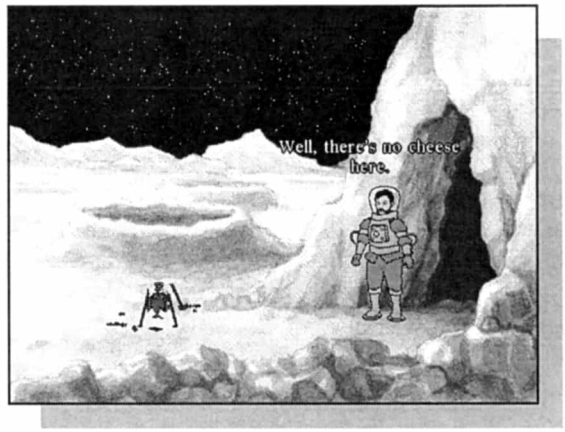
ванная серная кислота), пульт дистанционного управления для профессорского автомата (**remote control**) и обед пахаря (**ploughman's lunch** — так называется в Англии закуска из хлеба, сыра и солений). Если первые две вещи, как профессор сказал, валяются прямо в лаборатории (слева), то третье добыть не так уж и легко.

Поезжайте на кэбе в **Whitechapel**, зайдите в бар и закажите бармену обед пахаря. Но... (готовьтесь к худшему!) этот гнусный сноб заявляет, что такое элитное кушанье продается только настоящим представителям рабочего класса! Что поделаешь — придется убеждать этого ненормального, что вы, почтенный джентльмен Пирс, являетесь на самом деле гнусным рабочим. И единственный способ убедить его в этом — выпить ту же гадость, которую пьют рабочие (говорите бармену **I really don't know...** и **What does a real man drink...**). Кстати, рабочие пьют не какую-нибудь там водку, пиво или портвейн, как вы могли бы подумать. Они пьют "чудесный сидр" (**scrumpy cider**) — самую нездоровую, отравленную и тошнотворную жидкость из всех алкоголесодержащих субстанций. Да-да, вы уже, наверное, поняли, на что намекает бармен. Вам придется выпить эту жидкость — именно вам, а не Моссопу. И вы ее выпьете, и даже останетесь после этого живы. Более того, в награду за ваше самоотречение бармен даже подарит вам требуемый "обед пахаря". Вот только стоит ли он таких мучений?...

Но, во всяком случае, теперь все нужные профессору ингредиенты собраны, и никто вам не мешает отправиться на Луну. Поезжайте к нему домой (**professor Tipple's house**) и отдайте ему три требуемых вещи. Но... Этот гад заявляет, что передумал и не собирается вас брать с собой. То есть он, в принципе, ничего против вас лично не имеет, но ему хочется знать: что вообще джентльменишка вроде вас может найти полезного на Луне? Попробуйте все варианты ответа — и вы узнаете, что единственный ответ, который устраивает профессора — ваше желание провести на Луне научные исследования, а конкретно — посмотреть на Землю с Луны. Правда, зачем это вам понадобилось, вы пока сообщить профессору не можете (вариант "посмотреть, как люди становятся похожи на муравьев" его почему-то не устраивает). Значит, придется найти полезное применение всему этому сумасшедшему полету — да и действительно, не летать же до Луны и обратно просто так!

Возьмите кэб до доков (**docks**). Там вы с легкостью найдете колоритного морячка — начальника порта (**harbormaster**). Из разговора с ним вы узнаете много полезного для себя — например, сущность капитана Нематода (живет в серебристой лодке-рыбине под поверхностью воды, топит корабли, поклялся не ступать на землю, знает местоположение нужного вам острова Динси — короче, типичный капитан Немо!) и местоположение древнего затопленного города Атлантиды (якобы существовала карта, на которой была изображена Атлантида — так вот, это было что-то вроде глаза пантеры). О! Кстати! Прекрасная идея — посмотреть на Землю из

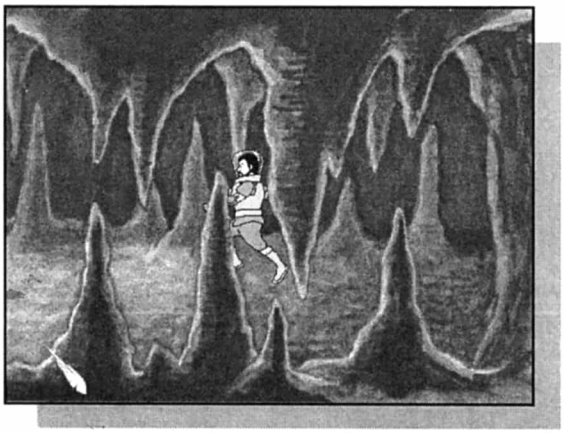
космоса и найти “пантеру”, сфотографировать ее и использовать для навигации! Возвращайтесь в дом профессора и сообщите ему о своей новой идее — он с ребяческой радостью ухватится за нее и разрешит вам полететь с ним. Пройдите налево через его лабораторию и усаживайтесь в ракету.



И тут из-за угла появляется советский луноход

...Итак, окруженная клубами дыма и огня, ваша ракета гордо взмыла в космос. И доволько быстро трем несчастным представителям homo sapiens, находящимся на ее борту, становится ясно, что ракета летит куда-то не туда. Наш умненький-благоразумненький профессор утверждает, что ошибка произошла из-за существенного изменения массы, вызванного присутствием на борту Моссопа. Но что-то не верится — такой человек, как наш профессор, просто не мог не допустить ошибки даже в основных вычислениях. Во всяком случае, проблема налицо, и решать ее придется, увы, Пирсу. Тоже мне, служба спасения 911! Но что поделаешь...

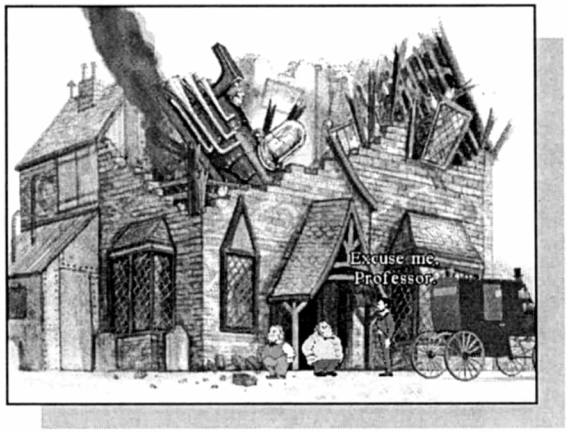
Для начала заберите себе все, что отсюда можно забрать — а именно, молоток (**hammer**), скафандр (**space suit**) и, естественно, лопату (**spade**). Затем отбейте новоприобретенным молотком кусок трубки, по которой подается кислород (вспомните потом про этот кусок... но поздно будет.) Затем посмотрите на дыру, ведущую в блок управления двигателем (**porthole**), где вашему взору предстанет серебристый диск Луны, смещенный от центра иллюминатора в связи с отклонением ракеты от курса. Само собой, ваша задача — исправить это направление и вернуть режим работы двигателей в норму. Для этого вам послужат три рычажка — один меняет горизонтальное направление движения (то есть попросту сдвигает Луну немного влево или вправо), второй работает по вертикальному направлению, а третий меняет режим работы (нужно выставить такой режим, чтобы стрелка, принадлежащая некоему непостижимому измерительному прибору, не дергалась от одного положения к другому, а мирно вращалась против часовой стрелки). Когда вы установите все три рычажка правильно (вам об этом сообщат), закрепите их своим куском трубки и почивайте на лаврах... пока ракета не долетит до Луны.



Не заблудитесь в трех сталактитах

Тут неожиданно оказывается, что наш дорогой профессор не просто сумасшедший, а совсем сумасшедший, так как прилетел на Луну, чтобы собрать и загрузить на ракету сыр, из которого Луна, по его скромному мнению, состоит. Так

что же делать, ведь на Луне нет специализированных заведений для таких, как профессор, как, собственно, и сыра?! Придется пойти на поводу у больного, дабы не вызывать осложнений его необычной формы шизофрении... Выходите из ракеты (Пирс самостоятельно догадается одеть скафандр) и сразу используйте свою камеру на "поверхность Луны" (**moon surface**). Когда вы ее поставите и выровняете, просто щелкните на ней кнопочку — и в руках у вас окажется прекрасная фотография "глаза пантеры", а под ногами — осколки камеры. Экий Поларoид!



Зато профессор получит страховку

Следуйте за роботом-Робертом в лунную пещерку. В пещерах у нас по классическому сценарию всегда имеются лабиринты. А в лунных пещерах они куда более сложные, чем в нелунных... Короче, вам придется запустить свой радиоуправляемый пылесос на колесиках в пещеру. Ткните в Роберта своим пультом дистанционного управления, и он, поскрипывая в безвоздушном пространстве своими ржавыми сцеплениями, удалится в другой проход (тот самый, куда вы поместиться в своем скафандре не можете). После этого начните наблюдать за своим металлическим другом через дырку в стене (**hole**). Тут-то вы и продемонстрируете свои таланты в использовании дистанционного управления — вам нужно заставить робота обогнуть все сталактиты (сталагмиты?) и выйти из пещеры справа. В принципе, это несложно для уважающего себя джентльмена, но на всякий случай мы приводим один из способов: два раза вправо, четыре раза вверх, два раза влево, пять раз вверх, шесть раз вправо. В результате Роберт выйдет по ту сторону бездонной пропасти и опрокинет там сталактит (или все-таки сталагмит?), по которому вы и сможете туда перебраться. Справа оттуда расположена "внутренняя" пещерка, в которой есть "область минералов" (**mineral area**), в которой вы сможете хорошенько покопаться своей лопатой, осмотреть полученную яму (**hole**) и взять оттуда серебристо-серый лунный камень (**moon rock**). Интересно все-таки, зачем было идти настолько далеко — чтобы выкопать один камешек? Может, просто во всех остальных местах под пылью был спрятан сыр, а Пирс просто не хотел радовать идиота-профессора?

Возвращайтесь со своей ценной находкой на космический корабль. Спросите у профессора, чем вы будете доставать сыр (**What shall I collect cheese with...**), и он подарит вам специальный сырный экстрактор (**extractor**). Что ж, попробуйте экстрактировать содержимое своего камня (посмотрите на камень в своей сумке и выберите команду экстрактировать (**extract**). В результате вы получите кучку желтоватого фосфата (**phosphate**), и сможете радостно разрушить надежды профессора на богатую старость. Тут-то вы и узнаете, что, что бы там вы ни нашли на Луне, все равно смерть вам гарантирована — воздуха-то на ракете почти не осталось (он весь вышел, когда вы молотком отбивали кислородную трубку). Но, как достойный химик, Пирс находит решение и здесь: фосфаты расщепляются любой кислотой, и в процессе выделяется кислород! Так что достаточно насыпать фосфата в пробирку с витриолом, и вы сможете попрощаться с Луной навсегда. И уже неважно, что в вычисления неуча-профессора опять вкралась

ошибка (он-то думал, что будет улетать с Луны, нагрузившись сыром!), и вы опять немного сбились с курса. В результате вы всего лишь ненамного промахнетесь, и профессор вместо обеспеченной старости получит руины своего дома, воспоминания о роботе Роберте (который остался на Луне), да погоревшие остатки своего милого изобретения.

Часть третья. Морская поездка

Теперь пришла пора разобраться со своим пари, взять нечестно заработанный корабль и уехать, наконец, на поиски таинственного капитана Нематода. Только для начала нужно найти хоть немного ценностей — нечестные способы выиграть пари стоят немало... И тут изобретательный ум Пирса обращается к своей невесте — он же подарил ей очень дорогое кольцо с бриллиантом. Надо бы... как бы это сказать помягче? ... взять кольцо обратно на некоторое время. Но Мирабелла наверняка просто так не расстанется с такой милой штучкой. Что же делать?

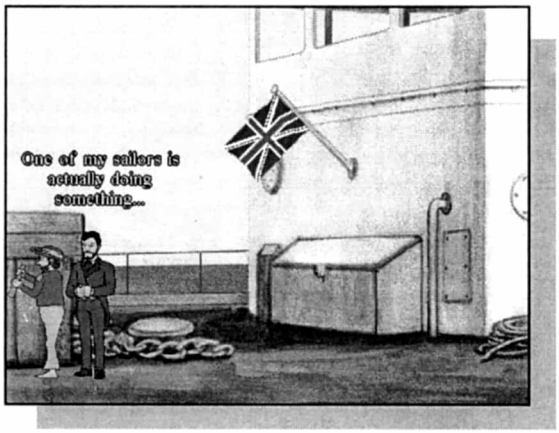
Уезжайте на кэбе к себе домой. Там вы увидите, как Семьдесят Три все еще развлекается с бедной мышкой. Отвлеките его ненадолго, сунув ему под нос свою "кошачью мяту" (**Catnip**). Когда дружелюбный гибрид усядется на пол со счастливой улыбкой на морде, заберите мышь (бедняга настолько устала и притомилась, что даже не пытается убежать от руки Пирса) и уезжайте с этой ценной зверюшкой к Мирабелле.

Пройдите к ней в сад и с ходу покажите ей мышь. "Посмотри, дорогая, эта милая зверушка пыталась забраться тебе на ногу!" Когда пронзительные визги запуганной невесты затихнут, подберите обручальное кольцо (**wedding ring**) из травы (оно укатилось довольно далеко). Вот и все — кольцо у вас в руках, а невеста заявляет, что видеть вас больше не желает. Короче говоря, двумя проблемами меньше. Теперь у вас есть чем заплатить изготовителю фальшивок, вот и отправляйтесь к нему (в подвал трактира в **Whitechapel**).

Отдайте фальшивомонетчику (**forger**) старую копию **Sporting times** и попросите его подделать ее, чтобы она казалась новой (а заодно и результаты гонок слегка изменились). Он потребует у вас плату — отдайте ему обручальное кольцо (**wedding ring**), а затем снова выдайте старую газету. Тогда он попросит материал, из которого он смог бы делать врезки — отдайте ему и новый выпуск газеты, купленный на вокзале. Пока он занимается своим излюбленным делом, вам придется прогуляться где-нибудь. Можете, например, заехать к себе домой и посмотреть, как поживает Семьдесят Три, оправился ли он от эффекта "кошачей мяты". Во всяком случае, когда вы вернетесь к подделывателю, он куда-то исчезнет, а на столе будет лежать исправленная копия **Sporting times**. Возьмите ее и отправляйтесь в Клуб (**highborn club**).

Покажите сидящим там господам подправленный номер газеты. Увы, они еще не осознали, с какой пародией на джентльмена они имеют дело — так что они попросту прочитают номер и согласятся, что вы имеете полное право на обладание кораблем. Осталось только отправиться в доки и сесть на корабль...

Хотя нет, имеется еще один небольшой нюанс. Любезный начальник порта с удовольствием сообщит вам, что ни один корабль не может войти или выйти из порта без разрешения, которое выдается правительством. Кому-нибудь другому это показалось бы неразрешимой проблемой, но не нам. В конце концов, Пирс же вхож ко двору самой Королевы Англии! Так что просто



"Юнион Джек" гордо полощется на ветру

съездите во дворец, поговорите с Викторией и получите у нее королевское разрешение (**royal warrant**).

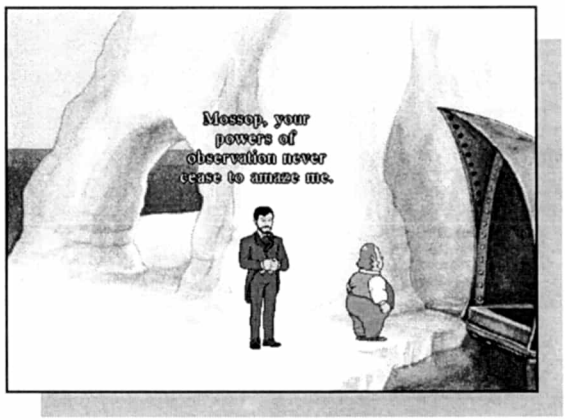
Но и это еще не все. Когда вы вернетесь в порт и покажете разрешение начальнику порта, он вам объяснит, что не может выпустить вас, не получив карты вашего пути. Можете попробовать показать ему фотографию с Луны — ничего, кроме иронического смеха, все равно не услышите. Что же делать? Если нормальный разговор не получается, придется попробовать взятку. Но взятка будет под стать испорченной натуре самого моряка — предложите-ка ему покурить "сигару", лежащую в вашем портсигаре. И когда он сообщит вам, что бабушкин "пирожок" — самая лучшая сигара, которую он когда-либо курил, смело обещайте ему, что из своей следующей поездки привезете пачку таких. И, оставив благодарного любителя канцерогенов позади (по доброте душевной он выдаст вам карты мира), направляйтесь дальше (направо), к кораблю. Садитесь на корабль (для этого щелкните кнопкой мыши на слове **Exit**, которое появляется чуть выше слова **ship**) — и готовьтесь к длинной поездке. К соленому морскому ветру, к нескончаемому качанию корабля туда-сюда, к больному морской болезнью слуге...

Стоит вам подняться на борт, как вся куча тщательно собранного барахла исчезнет из ваших карманов. Не беспокойтесь, так и положено — остаться должны только немногие, действительно полезные вещи: фотография "глаза пантеры", карты мира, кошелек, пивная кружка... Пройдите направо до лестницы, по которой вы сможете подняться на капитанский мостик. Там вы сможете поприветствовать своего капитана и выдать ему карты мира (от начальника порта), по которым он сможет разобраться, где же все-таки находится север. Корабль, наконец, отплывет от берегов Англии и... через некоторое время остановится.

Спросите у капитана, в чем дело. Оказывается, что-то сломалось в машинном отделении — и кому же, кроме как почтенному джентльмену и хозяину корабля, устранять неисправность? Что поделать, к копанию в сложнейших механических приспособлениях мы привыкли еще в ракете. Начнем работу.

Спуститесь с мостика, пройдите направо и возьмите багор (**boathook**). Зайдите в ближайшую дверь. Осмотрите трубу в этой комнате (вы заметите, что ее прорвало) и пройдите в правую дверь (из этого помещения есть три выхода — налево на палубу, в левую дверь и в правую дверь). Там сразу подхватите с пола волынку (**bagpipes**) и не спеша осмотрите чучело дикобраза (**porcupine**). Заберите иголку (**quill**), которая в результате вылетит из него (хорошо, что она по пути не вонзилась в Моссопа — могла бы затупиться...). Выйдите отсюда и зайдите в левую комнату. Осмотрите иллюминатор (**porthole**) — хочется открутить, но голыми руками такого не сделаешь...

Выйдите на палубу и пройдите еще раз направо. Там вы обнаружите мрачноватого матроса, некое лебедкообразное приспособление (**winch**) и дверь в машинное отделение. Не думайте, что этот матрос поставлен здесь чисто для красоты (как все остальные матросы) — на самом деле он — ценнейшее приспособление по выдаче клейкой мерзости! В самом деле, попробуйте поговорить с ним. Видите, как плюется? А теперь поговорите еще раз. Опять плюнул! И так разговор с ним будет кончаться всегда — запас слюны, видимо, бесконечен. Осталось только придумать способ собрать немного этой полезной замазки, как бы неприятно это ни было.



Глобальное потепление наступит еще не скоро

Зайдите в машинное отделении и поднимите с пола масленку (**oil can**). Заодно возьмите отвертку (**screwdriver**) — она висит на стене так, что немного напоминает рубильник. Выйдите на палубу, промаслите лебедку и прикрепите к ней крюк (**boathook**). Теперь поговорите с матросом. Видите? Плевок теперь не улетает за борт корабля, а скатывается по крюку и капает вниз в специально просверленную неизвестным благодетелем дыру в палубе. Что там, под этой дырой, в игре не проясняется, но что абсолютно точно — так это то, что слюна нам нужна здесь, а не в какой-то дырке. Так что нужно найти покрышку для дырки.

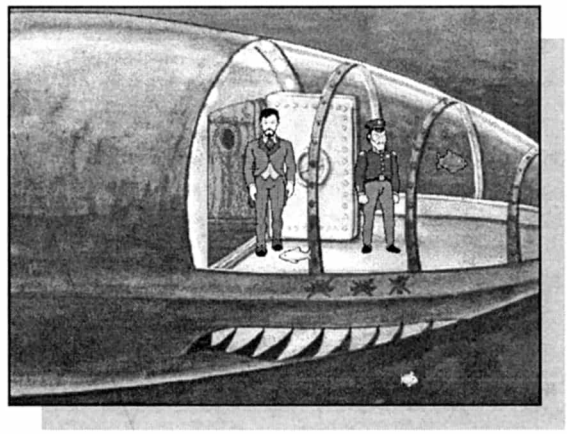
И найдем мы ее не так уж и далеко. Помните иллюминатор (**porthole**), который мы не могли открыть? Пройдите туда (налево, в дверь и в левую дверь) и отвинтите его отверткой. В результате в комнате станет слегка ветрено, зато у вас в кармане появится прекрасное стекло (**porthole glass**). Теперь возвращайтесь к плюющемуся матросу и покройте дыру (**hole**) в палубе стеклом. Поговорите с плевуном — и забирайте стекло с налипшей слюной (**glass with expectoration**).

Зайдите в машинное отделение и посмотрите на манометр (**gauge**). Он не просто ничего не показывает, но он даже не может ничего показывать — какой-то идиот оторвал ему стрелку! Прикрепите туда иглу дикобраза (**quill**) — прибор сразу придет в норму и начнет гордо показывать, что давление в паровом котле полностью отсутствует. Значит, нужно найти протечки. Одна из них находится прямо перед вами — осмотрите клапан (**valve**) и вы осознаете, что его тоже прорвало. Замажьте его матросским плевком со стекла (**expectoration**).

Но закрыть трубу, которую прорвало, будет посложнее. Такую щель не замажешь — лучше будет закутать ее в какую-нибудь плотную тряпку. Но где достать таковую посреди океана? Выход один — правда, если бы капитан узнал, как Пирс отремонтировал его двигатели, он бы, наверное, повесился. Короче, самая плотная и качественная тряпка на корабле — флаг Англии, так называемый Union Jack. Как бы это ни было антипатриотично и низко, придется использовать его, ибо преждевременная гибель Пирса на затопленном корабле была бы просто нелепой и абсолютно бесполезной для страны. Тем более, речь ведь идет о спасении мира! Пройдите по палубе влево, пока не увидите этот флаг (он развевается под капитанским мости-

ком) и попробуйте его взять. Руки коротки... Тогда прикажите Моссопу достать его (должен же он, наконец, сделать в этом приключении хоть что-нибудь полезное), и, в конце концов, с помощью Пирса он умудрится достать этот кусок ткани. Дойдите до прорвавшей трубы (направо и в дверь) и закутайте ее флагом.

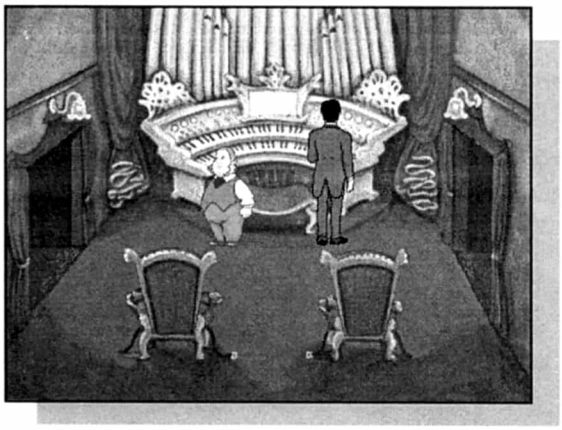
Теперь посмотрите на манометр (**gauge**) в машинном отделении. Ура! Давление появилось! Осталось только слегка "помочь" процессу в котле — используйте туда свою волынку (**bagpipes** — на **boiler**). Корабль, наконец, продолжит свое затянувшееся путешествие, и вскоре прибудет к тому самому айсбергу, у которого по воле судьбы и создателей игрушки пришвартовалась подводная лодка капитана Нематода.



На борту Наутилотода

Часть четвертая. Несколько лье под водой

Вы окажетесь на айсберге, который зачем-то вздумали исследовать потщательнее. Мерзкий, грязный, гадкий Моссоп рассказывает вам о тех многочисленных ваших вещах, рядом с которыми его заставал приступ морской болезни во время поездки на корабле. Фу-у... Но что же делать, придется ждать возвращения, когда вы сможете наконец рассчитаться с подонком и с его жалованием. Так что забудьте об этом... до поры до времени. А пока — исследовать так исследовать — пройдите немного направо, и вы вскоре увидите вход в некую железную конструкцию. Незачем, наверно, добавлять, что стоит вам туда зайти, как приятный голос капитана Нематода возвестит вам, что вы, как капиталистический угнетатель, стали его заложником, которого он будет использовать, чтобы на него не вздумала наехать королева Виктория и ее Королевский Флот. Подводная лодка погружается под воду, и вы оказываетесь отрезанными от внешнего мира. Так что пора продолжить активное вмешательство в ход событий...



"А "Мурку" можешь?"

Пройдите направо и поговорите с Нематодом. Он сообщит вам, что уже давно ищет Атлантиду (как будто мы об этой его страсти не знали). Но, когда Пирс предложит ему рассказать о местоположении Атлантиды, Нематод почему-то начнет капризничать — видите ли, пока Пирс не скажет ему, почему тот ищет Атлантиду, гордый капитан не поверит ни единому его слову. Странно, что при этом он не возражает против того, чтобы Пирс прогуливался по его базе — ведь,

как мы скоро увидим, на базе этот ответ лежит, можно сказать, прямо перед носом любого достойного любителя приключений. А некоторым неудачникам он может даже на голову свалиться.

В общем, после этого разговора подводная лодка наконец доплывет до базы, и Пирс сможет выйти прогуляться по ней. Особого выбора направлений, правда, там нет — просто идите направо, пока не дойдете до комнаты, которую целиком занимает огромный орган (музыкальный инструмент). Попробуйте наиграть на нем какую-нибудь простенькую мелодию, и вскоре прямо на голову вам (точнее, Моссопу) свалится пачка писем (**pile of letters**). Попробуйте их почитать — пока ничего полезного из них Пирс не выяснит. Зато в следующей комнате находится ответ на Загадку Капитана Нематода. Пройдите туда, заберите по пути костюм ныряльщика (**diving suit**) и посмотрите на картину (**picture**, на стене) и кровать (**bed**). После этого, узнав много нового о русалках и о любви Нематода к морю, прочитайте пачку писем еще раз. Так значит, старый развратник давно переписывается с русалкой... Так давайте вернемся и сообщим ему, что нам теперь известно, зачем ему Атлантида!

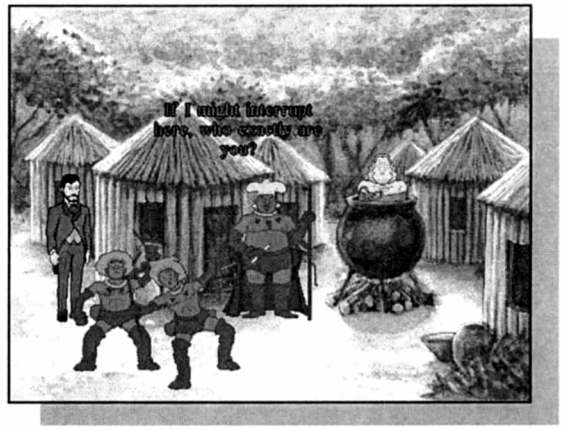
Нематод будет в восторге. Вы с ним быстро придете к джентльменскому соглашению — вас отвозят на покинутый вами уже, казалось бы, тысячу лет назад корабль, и вы своим ходом доезжаете до Атлантиды (а подводная лодка следует за вами). Ну, а затем Нематод поможет вам добраться до острова Динси. Так что все остаются в выигрыше.

Осталось выполнить свою часть соглашения. Вылезайте из подводной лодки (наверх), проходите налево по айсбергу, забирайтесь в свой корабль и поднимитесь на капитанский мостик. Поговорите с капитаном (корабль выйдет из зоны айсбергов) и покажите ему “космическую” фотографию.

Н-да, неувязочка вышла... Вы оказались на острове, но этот остров не очень-то похож на Атлантиду — да и вообще он расположен совсем не под водой. Остается одно — побыстрее связаться с местными жителями и попробовать найти Атлантиду с их помощью.

Часть пятая. Остров

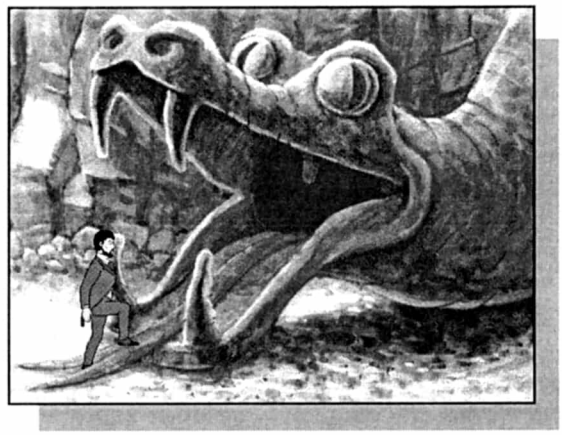
Отправив Моссопа на поиски живых обитателей острова, вы можете тем временем спокойно осмотреться. Поднимите для начала камень (**rock**) из кучки, лежащей прямо перед вами на песке — настоящий искатель приключений всегда найдет хорошее применение любому камню! Ну, а потом отправляйтесь направо через девственный лес, пока не дойдете до выхода к деревне аборигенов. Но не спешите выходить туда, сперва сорвите с дерева веточку плюща (**Ivy**). Ну а затем смело выбирайтесь из леса и приветствуйте местных жителей.



Позлорадствуйте вволю над своим приятелем

Н-да, эти жестокие каннибалы успели схватить Моссопа, раздеть его (как им только не против-

но было?) и сунуть вариться в котел. Хорошо хоть, они не порываются сделать то же с Пирсом, а вместо этого вежливо предлагают ему (кстати, а откуда они знают английский?) достать их вождю какое-нибудь подношение. Что ж, давайте погуляем по джунглям — может, и сделаем что-нибудь похожее...



Догадайтесь, где находится выход

Возвратитесь в джунгли и выходите из них по тропинке "наверх". Затем пройдите по тропинке направо (любуясь по пути чудесным видом), пока не увидите небольшое озерцо и куст с красными ягодами (**red berries**). Нарвите себе несколько ягод (правило исследователя номер один: никогда не ешьте ягоды!) и соорудите красивую безделушку, обвив плющом камень и затем украсив получившуюся структуру красными ягодами (**trinket**). Взгляните напоследок на озерцо и возвращайтесь в деревню каннибалов. Подарите их боссу свою безделушку, наврав ему, что она является немалой ценностью для англичан, стоит кучу денег, и что за то, что у него будет такая редкость, ему позволят сохранить себе немного земли, когда остров присоединится к Британской Империи. Самое смешное, что этот ниггер, который вроде бы общался раньше с англоговорящими людьми, поверит подобной чепухе и с готовностью предоставит вам проводника до Змеиной пещеры, в которой по преданию находится проход к забытой цивилизации. Следуйте за этим проводником (собственно, непонятно, зачем он вообще нужен — идти вам приходится исключительно направо), пока не дойдете до огромной каменной змеиной морды. Как ни обидно заходить в такое потенциально опасное место без слуги (Моссоп в это время продолжает вариться в котле каннибалов), но все-таки придется...

Зайдите внутрь каменной морды и полюбуйтесь на остатки какого-то глупого пирата, который вздумал сюда добраться. Главное, непонятно, от чего он вздумал умереть — на том месте, где он лежит, вроде бы никаких ловушек нету... А ловушка в этой комнате видна, вроде бы, даже слепому — вот посередине комнаты панель, и за ней в стене проделаны дырки для стрел. Понятное дело, когда кто-то наступит на панель и сойдет с нее, этот кто-то станет подушечкой для стрел. Отсюда и мораль — панель следует чем-нибудь прижать, так, чтобы она не отжалась. Возьмите пока саблю (**cutlass**), пирату она уже не понадобится...

Выходите из пещеры и пройдите по каньону влево, пока не увидите нескольких забавных маленьких пушистых животных (**animal**), которые лениво сидят на плюще, вконец разомлев под тропическим солнцем. Одно из них нам как раз понадобится — перережьте плющ (**Ivy**) своей саблей, и оно упадет вниз, да так и останется сидеть у вас под ногами, недоуменно хлопая зенками. Возьмите себе этого Чебурашку, вернитесь в Змеиную пещеру и посадите его на панель. Теперь вы сможете спокойно проходить через ловушку и вперед, и назад.

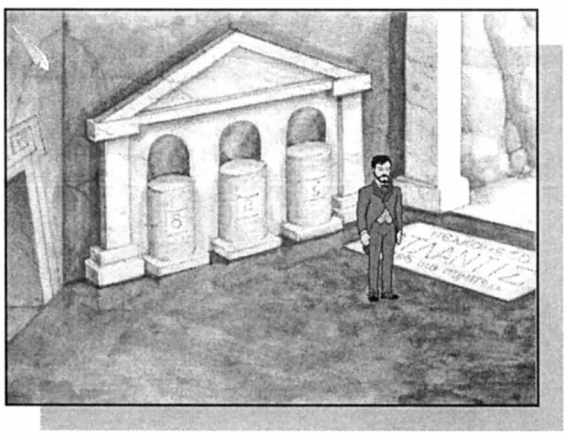
На следующем экране попытайтесь перейти через лавовый поток. Н-да, слишком она все-таки горячая, придется остудить как-нибудь... Посмотрите на пробку (**plug**) наверху и попробуйте вытащить ее. Ну, раз снизу не получилось, значит, попробуем сверху. Вы, наверное, уже дога-

дываетесь, где находится верхняя часть пробки — на дне озера. Так что пройдите к этому озеру (через деревню и джунгли — оно расположено рядом с тем местом, в котором вы брали красные ягоды для вождя деревни). Заходите в озеро (обязательно нужно было осмотреть пробку снизу, иначе наш ленивый джентльмен сообщил бы, что без достойной причины мокнуть в водичке он не собирается). Пирс самостоятельно додумается нацепить костюм аквалангиста, утащенный на базе капитана Нематода, и нырнет в воду. Пройдите там направо, пока не дойдете до пробки (**plug**). Вытащите ее и возвращайтесь в пещеру — к этому моменту лава уже остынет, и вы сможете пройти в следующую комнату.

Стены медленно сдвигаются, а пол сейчас провалится

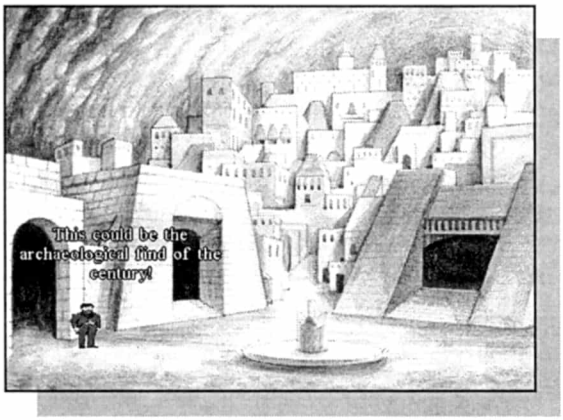
Осмотрите пучок кристаллов и из них выхватите один маленький синий кристалл (в верхней правой части пучка — когда курсор мыши указывает на него, под ним написано не **crystals**, а **crystal**). Проходите в следующую комнату. Посмотрите на пьедесталы и заходите, наконец, в ворота той самой легендарной Атлантиды (переступая через приветственную надпись: "Добро пожаловать в Атлантиду — город-побратим Помпеи").

Пройдите по стене Атлантиды направо, смажьте на всякий случай лифт (**atitude adjuster**) из масленки и спускайтесь на нем вниз. Пройдите в правую дверь — и вы, наконец, сможете первым из современных людей увидеть собственными глазами легендарную Атлантиду. Правда... русалок-то здесь нет... капитану Нематоду будет обидно. Ну да ладно, наша цель — не ублажать капитана, а отнять у него карту острова Динси. Так что приступим. Нам нужно: во-первых, спасти дикарей от отравленного мяса своего слуги и, во-вторых, открыть какой-нибудь проход, чтобы подводная лодка Нематода смогла заплыть в Атлантиду.



Действующая модель Атлантиды

Пройдите в левую дверь. Вы окажетесь в огромном амфитеатре, единственной примечательной чертой которого является подставка в центре, на которой лежит атлантическая конфетка (**atlantean rock**). Вот и появилась прекрасная замена Моссопу на столе каннибалов! Странно, правда, что древние жители Атлантиды зачем-то поместили сладость для детей в центр своей арены — может быть, это западня? ... Однако, никаких действий, направленных против вас, не предпринимается, так что вы можете выходить с арены и продвигаться в правую дверь.

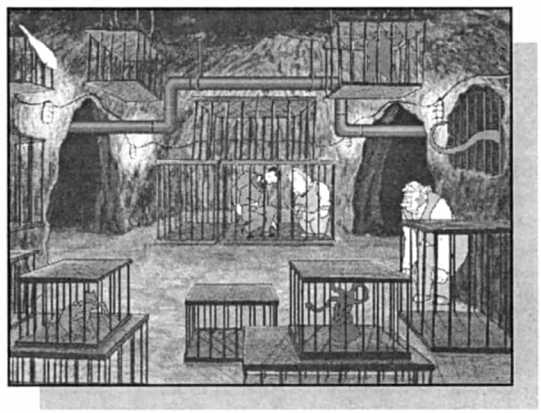


Государственная религия Атлантиды — культ Ктулху

Посмотрите на модель Атлантиды и возьмите все четыре кристалла со столика в правой части комнаты. Теперь вы можете вернуться на лифте ко входу в Атлантиду и собрать на пьедесталах комбинацию, открывающую подводный туннель. Над каждой буквой нужно поставить соответствующий кристалл (а правила соответствия написаны на пучке кристаллов в комнате слева). В общем, поставьте, слева направо, фиолетовый (**purple**), зеленый (**green**) и синий (**blue**) кристаллы. Где-то в глубине откроется туннель, и вы сможете просигналить капитану Нематоду, который, наверное, уже замучился, ожидая встречи с любезными его сердцу русалками.

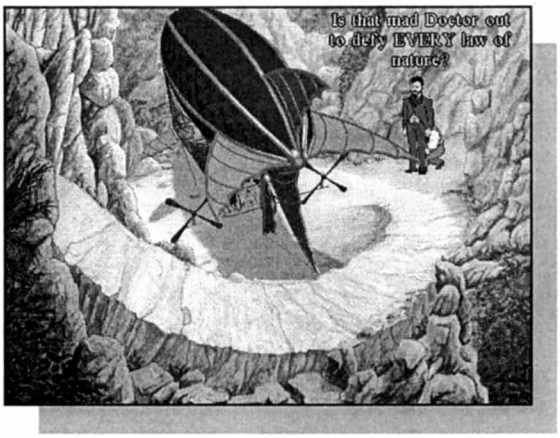
Зайдите обратно в Атлантиду и поговорите с капитаном. Пирс, даже предоставленный самому себе (то есть, не управляемый вами), вполне сможет догадаться, что следует сперва отобрать у капитана карту рифов, а уже затем сообщать ему горькую истину относительно отсутствия русалок. Оставив несчастного неудачника колотить руками по древнему асфальту Атлантиды, возвращайтесь в деревню каннибалов, поговорите с вождем и отдайте ему конфету (наврав, что от нее зубы не испортятся). Он с удовольствием отдаст вам Моссопа, добавив, кстати, что никто и не собирался есть эту гадость — мясо вашего слуги отдали бы собакам. Они же, в конце концов, не дикари какие-нибудь!

Оказавшись на пляже, уплывайте на свой корабль, поднимайтесь на капитанский мостик, и отдайте капитану свою карту (**reef map**). Можете снова откидываться на спинку стула, как и в начале игры — довольно долго никаких действий от вас требоваться не будет. Ваш корабль пройдет через пояс рифов, подвергнется нападению пиратов, вас возьмет в плен проклятый хулиган Кингкэстл (помните этого вашего конкурента? А ведь Семьдесят Три еще собирался поручить ему спасать мир!) и отвезет на остров Динси — к злокозненному профессору Динси. Сумасшедший ученый расскажет вам об истории своей ненависти к человечеству (оказывается, из-за ошибки научного руководителя у него еще в юности выпали все волосы, что не могло не вызывать здорового смеха у всех остальных коллег) и продемонстрирует работу своей Генной машины. В конце концов вас посадят в клетку — и что самое ужасное, в одну клетку с Моссопом! Омерзительно!



Клетка предварительного заключения

Теперь, когда вы снова способны действовать, поговорите с гориллообразным стражником (**henchman**). Используйте все предлагаемые варианты



Дирижабль не выдержит двоих

для начала разговора — ничего полезного вы, правда, из его ответов не узнаете, но зато познакомитесь с уровнем интеллекта этого создания. Теперь, когда вам все ясно, поговорите с щупальцем, что висит над головой обезьяны — хотя ответа вы и не получите (у щупальцев обычно не бывает рта), но все же есть надежда, что оно не может быть глупее стражника (потому что быть еще глупее попросту невозможно). И, наконец, поговорите со стражником — среди вариантов вопроса появится еще одна фраза ("А ты знаешь какие-нибудь трюки?"). Задайте ему этот вопрос, и Пирс с удовольствием поучит тупицу делать сальто. "Для начала нужно взять хороший разбег, так что отойди подальше... Еще чуть-чуть... Ой, ты подошел совсем вплотную к клетке с щупальцем. Какая жалость..." Когда щупальце откроет вам дверь, проходите направо — в жуткую комнату Генной Машины...

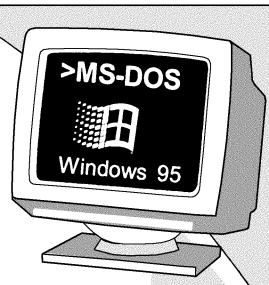
Не обращайте внимания на погруженного в глубокие размышления Доктора. Пока просто возьмите из ящика одну из хлопушек (**flare**) и используйте ее. Почему-то никакого хлопка не будет, а вместо этого "системный блок" Генной Машины озарится ярким светом. Включилась, наверное. Теперь переключите один из рубильников (**switches**) так, чтобы Генная Машина начала работать в обратную сторону. Затем поговорите с Доктором, предложите ему нарастить волосы на его лысину и попросите его встать на пьедестал, чтобы получше рассмотреть пораженное место. Когда несчастный так и сделает, кричите Моссопу, чтобы тот включил машину (**throw a switch!**). После короткой перебранки с возомнившим о себе слишком много слугой (на которого недоуменно взирает Доктор Динси) машина наконец-то будет включена, Доктор распадется на составные части, и изобретение извращенного разума потихоньку начнет взрываться, как ему и положено после смерти Главного Злодея.

Когда вы снова увидите Пирса, он будет стоять в комнате с клетками. Переключите рубильник на левой стене, выпустив всех страдальцев-мутантов. И уходите налево, к летающему катамарану (**flying machine**). Используйте его... и все. Смотрите окончание истории — взрыв вулкана на острове, гибель корабля Кингкэстла, и катамаран Пирса, удаляющийся вдаль под неумолкающие звуки перебранки слуги и хозяина...

Итак, игра закончена. Остались, правда, неразрешенными несколько любопытных вопросов. Что станет со свадьбой Пирса и Мирабеллы? Уволит ли наш добрый Пирс так приевшегося за время приключения Моссопа? Что станет с Семьдесят Три? Выяснят ли джентльмены из клуба Высокородных, что Пирс надул их? Сколько лет ему придется за это гнить в королевской темнице? Вот над этими вопросами вы и сможете подумать на досуге, а также и над тем, будет ли у Gene Machine продолжение...

Goosebumps: Escape from Horrorland

Мурашки по коже: Побег из страны ужасов



Год выпуска	1996
Распространитель	Scholastic Productions
Разработчик	DreamWorks Interactive
Категория	Приключение

Минимальные условия	Pentium-75, 8 Мб, CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-100, 16 Мб, CD-ROM 8x
Графика	Hi Res
Размер	2 CD
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

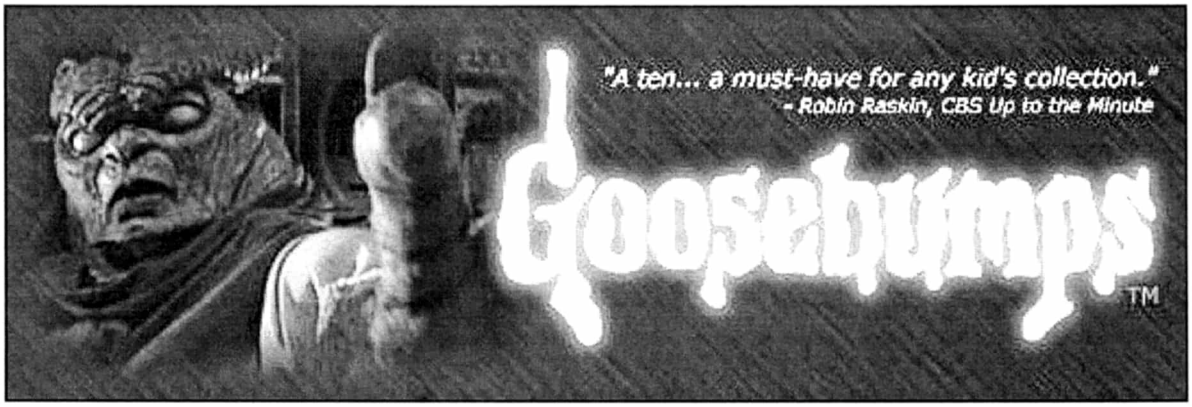
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**



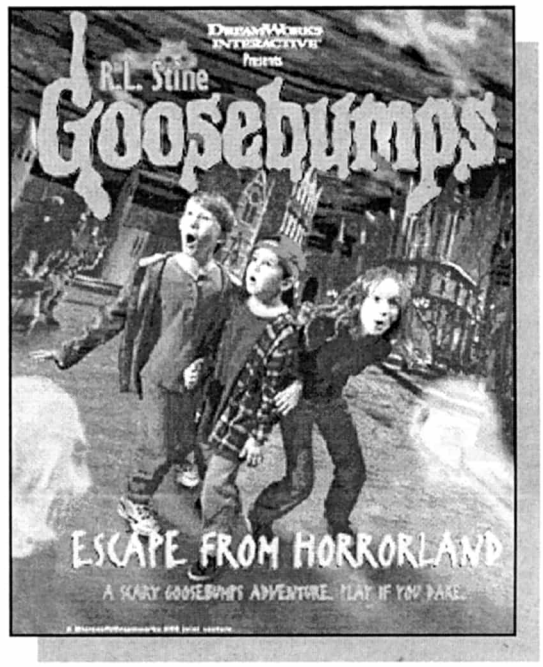
Ох уж эти страны Кошмаров, дались они создателям квестов! Как будто бы и нет никаких других тем... А где же свет, радость, счастье? Знают, наверно, что геймеры любят помрачнее, подеструктивнее — больше ничего и не нужно. А вот уж в пределах этого правила они и изощряются, как только могут. А мы — описываем. Так что садитесь за монитор и спокойно наслаждайтесь прекрасно сделанной игрой этого разнообразного жанра, и не пожалеете.

Как вы уже наверняка догадались, кошмары в игре этой — детские, а посему вам мешать особо не будут (если у вас, конечно, не пробегают мурашки по коже от волчьего воя в полнолуние!). Да и главная героиня — маленькая девочка по имени Лиззи. Ее детские вскрики будут сопровождать вас на протяжении всей игры. Не правда ли, приятно наблюдать за приключениями ребенка, окруженного всевозможными гадостями и не знающего, как выбраться из места их основного скопления? Ну вот, у вас уже глаза горят в предчувствии радостного развлечения!

Подведем итог тому, что мы знаем о происходящем на момент начала игры: во-первых, девочка по имени Лиззи (производящая впечатление этакой наглой маленькой бестии, будущей Мэлори из “Прирожденных убийц”), оказавшаяся в опасной близости от некоего подозрительного здания (дело попахивает мистикой!) отбирает у своей собачки заботливо подобранный той билет “в Ад” и попадает в измерение, напичканное сверху донизу всяческими ужастиками. Во-вторых, эта собачка следует за ней в Страну Ужасов — собственно, именно ее-то вы и будете “отыгрывать” (то есть вы будете смотреть “глазами собаки”, собирать лапами предметы и вообще выполнять роль основного помощника хозяйки). И во-вторых, из этого измерения неплохо было бы и выбраться, чем она, собственно, и будет заниматься на протяжении всего квеста. Не забывая по пути безобразничать, разрушать, издеваться и вообще оставлять повсюду признаки своего присутствия.

Так что, если вы только и мечтаете об острых ощущениях, то, ничуть не сомневаясь, можете приступать к игроманству в Goosebumps — Escape from Horrorland. Страна Кошмаров — это местечко, специально созданное для Лиззи и подобных ей непослушных детей. Здесь вы сможете приятно развеяться, отдохнуть от надоевших уроков и домашних заданий, побеседовать по душам с представителями противоположного пола. Просто мечта лентяя! Подумайте сами: разве сравнится неделя на каких-то там Канарских островах с несколькими ча-

сами в день, проведенными в приятном соседстве (и, безусловно, общении) с такими созданиями нашей Мечты, как упыри, ведьмы и оборотни? Разве вы откажетесь побродить под полной луной по извилистым улочкам с покосившимися средневековыми готическими домиками, познакомиться с обитателями подвалов, колодцев и прочих мест, куда в детстве лазать бывало страшновато, а после него — несколько неприлично для "серьезного взрослого человека"?



Страна кошмаров — это вам не пионерлагерь

Конечно, вы не найдете в Стране Ужасов горы мертвечинки, освежеванной при помощи пилящих, дробящих и разносящих в клочья средств самообороны, не сможете превратить в груду протоплазмы легионы склизких уродцев, тихо бормочущих вам в (откушенное) ухо "Мозги... еще мозги!". И тем более вы не найдете здесь средств, помогающих героям устроить подобный бардак. В конце концов, это всего лишь красивая сказка, изложенная на современный манер. Причем эта сказка зародилась в воспаленном воображении девочки, которая еще совершенно не испорчена (хотя это еще большой вопрос). Она даже не успела посмотреть такие шедевры ужастиковой кинематографии, как "Живая мертвечина" и "Армия Тьмы" — и, похоже, даже не играла в Doom. Так что, все ее невинные кошмары ограничиваются такими пугалами для непослушных детей, как вампиры, зомби, тараканищи и всякие прочие демоны.

Может быть, это и к лучшему — кроваво-кишковыдирательных игрушек в последнее время появилось настолько много, что порой хочется чего-нибудь такого... вегетарианского... И надо отдать должное создателям — они сумели заполнить эту нишу, сделав свою игрушку на высочайшем уровне. Вот только загадки в ней могли бы быть и посложнее — хотя и этот "минус" может обернуться "плюсом". Ведь вы можете поймать своего непослушного отпрыска и в наказание за очередную шалость заставить пройти Goosebumps — и пусть попробует сказать, что этот квест слишком сложный!

Управление в игре сделано достаточно просто — как раз для собачьих мозгов. Вы оглядываете окружающее пространство, передвигая курсор мыши в левую и в правую часть экрана (обратите внимание на то, что в большинстве игровых экранов вы имеете полный обзор на 360 градусов, причем картинка кажется слегка искаженной, так как собачьи глаза расположены не так, как человеческие). Когда вы осмотритесь и выберете направление, в котором желаете пойти, передвиньте в ту сторону мышь (рука-курсор начнет приглашающе помахивать) и нажимайте на любую кнопку своего хвостатого друга. При этом вам обычно показывают короткий видеофильм, демонстрирующий процесс перехода с одного места в другое — точно так же, как в 7th guest и иже с ним.

Хотя вы и принадлежите к породе собачьих, чуткие хозяева повесили вам на шею сумочку, в которой вы можете носить различные полезные вещи (взрослые называют это inventory). Для того, чтобы достать что-нибудь или положить таракана или колечко в эту сумку, передвиньте курсор в нижнюю часть экрана. Вот и все. Для того, чтобы перейти в основное меню (загрузить, записать, выйти из игры), достаточно нажать на клавиатуре кнопку [Esc].

Стоит сказать еще о системе монет и открыток. В игре полно этого барахла. В частности, монет можно найти в общей сложности 777 штук. Каждый раз, когда вы выходите из игры, вам сообщается итог — сколько подобного барахла вы подобрали по пути. Теоретически, можно играть в Goosebumps до тех пор, пока вы не найдете все деньги — однако, это не имеет особенного смысла. Ведь для этого придется "идеально" пройти все аркадные вставки...

Полное прохождение

Итак, игра начинается: наша хозяйка Лиззи стоит на улице Города Ужасов, пытаясь прийти в себя после головокружительного перехода через измерения. Само собой разумеется, ее внимание тут же привлекают неожиданно раздавшиеся откуда-то крики : "Помогите! Помогите!" Лиззи убегает посмотреть, что там случилось — придется и нам последовать за ней. Что тут поделаешь, нужно же все-таки посмотреть — кому это, интересно, помощь может быть еще нужнее, чем вам? Пройдите в ту сторону (к этакому деревянному зданию), и посмотрите, как наша героиня обсуждает с закованными малолетними ребятишками свои проблемы. Оказывается, это брат Лиззи и его приятель — так что оба являются персонажами из обычного, "некошмарного" мира — Люк и Клэй. В общем, нашей героине сейчас нужно бы осознать, куда же она попала, получить посильную помощь или хотя бы немного сочувствия. Ну, а пацанам просто хочется избавить свои драгоценные шеи от деревянных колодок. В принципе, Лиззи (и мы) не имеем ничего против такого обмена, но вот ключа от колодок, увы, у нас нет... Что ж, поможем своим приятелям как-нибудь потом. Конечно, если они вообще доживут до этого момента!

Пора наконец начать исследование этого злосчастного города. Вернитесь на то место, с которого вы начинали это путешествие, и зайдите в ближайшее кафе. Неважно, что оно называется "Полная луна" (Full moon), где же еще маленькая девочка может попросить помощи? К сожалению, вместо помощи она найдет лишь грязное и заваленное явно абсолютно несъедобными предметами помещение, вдобавок кишащее жирными тараканами. Какой ужас! Само собой, при виде этих милых тварей ни один уважающий себя песик не может удержаться от того, чтобы взять одного и положить к себе в сумочку в качестве сувенира. На добрую память.

Что ж, даже если нам не удалось никого найти в кафе — это еще не значит, что все потеряно. Давайте еще немного походим по городу. Например, вернитесь к ребятам (вроде, пока дышат) и пройдите по дорожке рядом с какими-то зелеными насаждениями (кладбище, наверное...) Повертитесь на площади, на которой вы окажетесь. Два огромных здания сразу привлекут ваше внимание — это "театр" и "музей". Само собой, имеет смысл сразу зайти в музей: ведь даже в том случае, если эта страна действительно настолько ужасна, насколько выглядит — все равно нам полезно будет познакомиться с тем, что ее обитатели постарались сохранить из своей истории.

Оно питается детскими страхами и детьми

Ну что, зашли? Осмотрелись? Да-да, похоже, все действительно ужасно, так что последние надежды на спокойное существование постепенно улетучиваются. Ну конечно, по стенкам этого необыкновенного музея развешаны различные кошмарные картинки, есть даже несколько видеозаписей (обязательно посмотрите их). Это еще можно было бы отнести на счет экстравагантности местного населения — куда удивительнее было бы, если бы здесь висели картины Рубенса и Ван Гога. Но выбор экспонатов для "музея" уже вызывает, мягко говоря, легкое недоумение, переходящее в вопли ужаса. Гильотина, очки "для вампиров", швабра, ведро (через него, кстати, открывается проход в местный подземный мир — попробуйте!). Один, особо ценный, экспонат (не совсем понятно, что он из себя представляет) охраняется двумя огромными статуями, которые слегка смахивают на нечто среднее между демонами и горгульями. Отсюда даже начинающая Победительница Зла сделает правильный вывод: именно охраняемый экспонат и нужно в первую очередь украсть — ведь неспроста же он находится под защитой!

Подойдите к ведру со шваброй и возьмите швабру в руки. Если хотите, можете немного погулять по музею, махая своим "оружием" по сторонам — впрочем, все равно этими махами вы ничего не добьетесь. Лучше подойдите к гильотине и отрубите швабре ее главную часть (можно даже сказать, голову). В результате в ваших руках останется самая обычная палка. Попробуйте открыть витрину с "вампирскими очками" и задержите приоткрытую дверцу с помощью палки (если бы вы не держали в руках палку, витрина бы сразу опустилась обратно, не дав вам даже себя обобрать). Соберите очки (две пары) и подойдите к демоническим статуям, стоящим вокруг таинственного экспоната. Оденьте каждой на голову очки (в результате лучи, исходящие из их глаз и не позволяющие схватить вещицу, исчезнут). Теперь забирайте этот самый экспонат и сматывайтесь поскорее с места преступления. Хотя на самом деле можете и не спешить — ведь, похоже, населению этого странного города будет глубоко наплевать, даже если вы украдете все содержимое их "музея". Теперь уже даже нашей хозяйке должно быть ясно (хотя разумностью она, честно говоря, никогда не отличалась) — город этот ненормален, люди — сумасшедшие (если они вообще люди), а игра — квест. Значит, цель — выбраться отсюда — оправдывает все средства!

Все, про этот музей мы можем временно забыть — выходите наружу. Попытайтесь-ка вернуться обратно по той тропинке, по которой вы сюда пришли. "Не было печали...", как гласит народная мудрость, да Лиззи учуяла своими высокочувствительными органами обоняния характерный запах гари. Учуяла и незамедлительно сделала дурацкий, хотя и правильный, вывод — рядом что-то горит (деревня) и ее надобно зачем-то срочно спасать (вот тоже — сдалась ей эта трижды проклятая всеми богами деревня!) Ну а вам, верному песику, только одно и остается — следовать за чересчур переволновавшейся хозяйкой и спасать ее от верной гибели в жарком пламени.

Хозяйка прыгнет через разгорающийся огонь, после чего он плотной стеной окончательно и бесповоротно отделит вас от Лиззи. Осмотревшись, вы обнаружите, что находитесь прямо позади пожарной станции, а рядом с вами имеются три краника, которые открывают и закрывают доступ различным газам. Нетрудно догадаться, что вы сможете потушить огонь, повернув вентили на краниках в определенной последовательности. На самом деле, сначала нужно повернуть левый вентиль, затем правый, и, наконец, средний.

Злобная статуя просит вас подойти поближе

Казалось бы, мы должны быть счастливы — деревня спасена (неясно, зачем — но Лиззи виднее), все в безопасности... В безопасности? А, кстати, где же сама Лиззи? Вот так — не надо было нам увлекаться спасением деревни. Надо было следовать вплотную за хозяйкой! Увы, единственное утешение здесь — то, что этот акт собачьего предательства произошел автоматически, и от игрока на самом деле ничего не зависело. Придется поискать шалунью — не попала бы в неприятности без верного зверька. Хорошо еще, если следующая встреча с ней произойдет не за обеденным столом зомби...

Все эти мрачно-кулинарные размышления могут навести нашу героическую собачку на великолепную идею. Она не знает, где может быть Лиззи? Да это же очевидно! Ну конечно — у мясника! Пройдите в центр деревни (то есть в то место, с которого вы начинали игру) и заходите в мясной магазин (если не знаете сами, по-английски такое место называется **Butcher shop**). Оглядитесь вокруг: мрачные туши свисают с потолка на ржавых цепях (Лиззи там, кажется, нет), окровавленные мясницкие ножи, тесаки и прочие полезные вещи висят на стене (кровь несвежая — значит, не наша Лиззи), муравьи куда-то тащат ломоть чего-то вкусного (отберите у них эту несчастную ветчину... нет, не Лиззи). О! Холодильник! Откройте дверцу и выпустите несчастную, замерзшую, но зато живую хозяйку.

Как говорится, “доброе дело не должно оставаться безнаказанным”. Лиззи еще не успеет полностью оттаять, как из окна в комнату впрыгнет огромный Волк-Оборотень. И — погоня, погоня, погоня... Через некоторое время девочка на своих длинных ногах убежит вперед, доберется до (судя по доносящимся издалека ее воплям) относительно безопасного места и начнет криками указывать вам безопасную дорогу. Тут вам придется на время научиться понимать по-английски, точнее, по-лиззиному — в этом интересном диалекте фраза “**Run to me**” (беги ко мне) означает, что бежать надо вперед, “**This way**” (сюда) — налево, а “**Over here**” (туда) — направо. Если вы вдруг на одном из поворотов умудритесь ошибиться, то из кустов выпрыгнет злобный Волк, надает вам по шее — и снова погоня... Пока вы не повернете в нужную сторону достаточное число раз. Удачи!

В конце этой жутко-аркадной гонки вы выберетесь на открытый участок, на котором злобный волчара будет, наконец, пойман за ногу и подвешен кверху брюхом. Поделом злодею! Вытащите из-под него торчащую белую руку (ну конечно же, это Рука Мумии — она сразу сожмет в

Инвенторий

себе скарабея из вашего кармана). Затем “кликните” на поджидающую вас Лиззи — таким образом, вы убежите на “Площадь Страны Ужасов” — **Horrorland Plaza**, на которой стоят кинотеатр и музей. Само собой, ваша хозяйка не может не использовать этот превосходный случай. Ну разумеется, шалунья опять куда-то убежала, и нам придется опять ее разыскивать в этой небезопасной стране! А где же чувство ответственности за своих домашних питомцев? Неужели это чувство проявляется только у самих питомцев?

Очередной злодей, утащивший нашу хозяйку, оказался настолько вежлив, что даже оставил угрожающую записку. Если хотите, почитайте — она висит на площади, приколотая к веточке единственного местного кустика. Однако, если смотреть с другой стороны, хотя игра Goosebumps в основном не учитывает проходящее время, терять его все-таки не очень хочется. Лучше пройдите в Сарай Летучих Мышей (**Bat barn**). Этот проход легко отличить от других по миленькому краснокожему мертвецу, который указывает туда дорогу. Пройдите мимо него и продолжайте движение, пока не дойдете до того уголка нашего парка культуры и отдыха, в котором находится (закрытый) вход в Сарай, а также куст, увешанный светящимися хеллоуиновскими тыквами-масками с треугольными прорезями для глаз.

Когда вы начнете трогать эти тыквы своими собачьими лапами, они от возмущения начнут издавать разнообразные звуки, отдаленно напоминающие обрывки слов. Сразу забудьте про те тыквы, которые всего лишь издают не вполне пристойный утробный звук — они никакой пользы в выполнении нашего Священного Долга (то есть открывания дверцы Сарая) принести не могут, а существуют лишь “для создания соответствующей атмосферы”. А вот остальные как раз для открывания этой двери и служат. Для того, чтобы привести в действие наложенное на них заклинание, оживить пугало и открыть дверь, необходимо заставить их произнести следующую ужасающую фразу : “The scare-crow walks at mid-night” — “Пугало ходит в полночь”. Когда вы “лапаете” тыкву, она начинает мигать и присоединяет свой слог в конец уже “набранного” предложения. Когда вы ее “лапаете” во второй раз, она перестает мигать и проговаривать свой слог. Так что сперва послушайте, что говорит каждая из тыкв, и затем соберите все предложение вместе. Пугало встанет и откроет вам дверь. Учтите, что у вас могут возникнуть сложности со слогами — к примеру, “the” и “at” в “ужасном” исполнении тыкв различить сложно. Но не отчаивайтесь, и двери Сарая распахнутся перед такой смелой и сообразительной собачкой, как вы!

Не пугайтесь темноты и жутких красных глазищ (предположительно, принадлежащих летучим мышам), которые таращатся на вас отовсюду. Ведь любая уважающая себя современная псина знает, что делать, когда со всех сторон темно и страшно. Конечно! Надо срочно включить свет. Прямо перед вами (надеемся, вы не поспешили и не стали крутиться волчком в этом новом месте?) слегка просвечивает силуэт двери. В левой ее части есть “выключатель”. Так что включите свет и осмотрите внутренность этого вовсе и не ужасного Сарая.

Посреди этого самого Сарая в освещенном пятне вы обнаружите прекрасный мусорный бачок (вероятно, вы уже знаете, куда ведут все мусорные бачки в этой замечательной игре — а если нет, то поскорее узнайте, хотя это и не важно). А у бачка стоит открыточка (судя по всему, на ней изображено пугало), и так ей грустно и одиноко, что вам сразу придет в голову идея пополнить ею свою коллекцию бесполезного хлама. Как только вы это сделаете, обратите внимание на то, что свет в шатре дал возможность вам узреть аж целых два выхода — если учесть, что до этого не было ни одного, то это радостная новость! Итак, один из выходов ведет назад к изгороди с говорящими тыквочками, а нам, соответственно, нужно во второй. Что ж, вперед, к новым приключениям!

Ну какая же страна Ужасов обойдется без замечательнейшего кладбища с заплесневевшими и покосившимися крестами? Конечно, никакая, и эта, соответственно, тоже. Так что вот оно, долгожданное и радующее ваш взгляд. Осмотритесь, покрутитесь на месте... Какая жалость, все ваши лучшие надежды неожиданно рушатся: ни одной руки, высовывающейся из-под надгробной плиты, ни одного вкрадчивого рычания проголодавшегося монстра. Что они все, повымерли? Опять вам не дают возможности заняться самым естестественным (уж тем более для животного и хищника) делом — убийством. Но что тут поделаешь?

Коли тут делать нечего, будем искать, куда бы отправиться дальше. Когда вы осматривались, вы наверняка заметили знак с надписью “Долина потерянных королей” (**Valley of the lost kings**) — вот туда-то мы и пойдем сейчас с этого “проходного” кладбища.

Судьба преподносит нам все новые и новые сюрпризы. Ладно там средневековая “готическая” архитектура — это еще куда ни шло. Но причем же тут египетские пирамиды? Тем не менее, прямо перед вами как раз гордо возвышается одна из них, залитая крайне подозрительным и неестественным голубым светом. Придется подойти и рассмотреть поближе эту достопримечательность.

Итак, вы у пирамиды. Первое, что сразу бросается в глаза — это каменная подставка со слотом, в который требуется вложить руку. Как мы знаем из фантастики, подобные прибамбасы используются во всех технократических Империях Зла для идентификации личности. Но здесь, судя по всему, требуется скорее доказать неведомым хозяевам не свою личность, а свою ужасность. Нет ничего проще! Полезайте в сумку, доставайте оттуда руку мумии с зажатым в ней скарабеем и смело используйте ее на слот. Ну а затем проходите вперед, где после небольшой демонстрации действия “техники на грани фантастики” перед вами откроется проход вглубь пирамиды. Далее проходите вперед через открывающиеся двери, пока не попадете в Зал Колонн.

В зале имеются две колонны, являющиеся, как того и следовало ожидать, механизмом для открывания очередных дверей. Ваша цель — собрать верные изображения фигур на обеих колоннах, поворачивая барабаны, на каждом из которых изображена треть рисунка. Вот только один нюанс — делать это нужно быстро, пока собранная вами на одной из колонн картинка не успеет сброситься, (она это делает каждые сколько-то поворотов сегментов колонны) пока вы трудитесь над соседней. Поскольку в этой задачке нет абсолютно ничего сложного, побыстрее заканчивайте с ней и проходите в открывшуюся дверцу.

Следующая комната — Комната Песка — тоже готовит для вас небольшое испытание. Как видите, в ней есть четыре столбца с рядами по четыре символа в каждом. Ваша цель — собрать на

А на самом деле она питается человеческой кровью

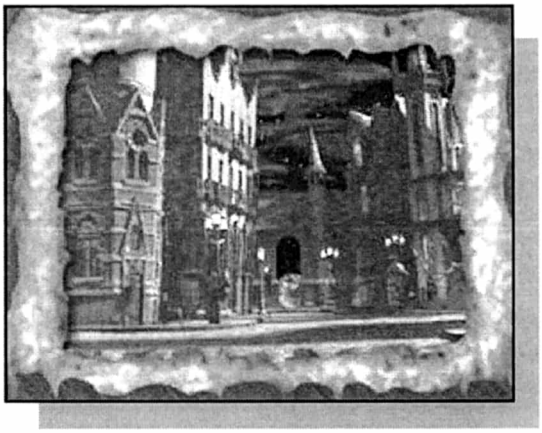
всех столбцах одну и ту же комбинацию, переносясь по одному символу с одного столбца на другой. Нужную вам комбинацию вы с легкостью отыщете на двери. Когда все будет сделано, кликните на шляпу (видно, забытую здесь пробегавшим мимо Индиана Джонсом) и получите кнут (хорошо хоть, что не кнутом!). Теперь вы сможете идти дальше, в Комнату с Мумией.

Здесь вы обнаружите два саркофага, в одном из которых окажется... что бы вы думали — фомка! Не правда ли, странно — фомка в саркофаге? Это явно плохой знак, так что не будем расслабляться. Хватайте ее и вскрывайте ею соседний (закрытый, само собой разумеется) саркофаг. А из него на вас выпрыгнет ужасная и безжалостная мумия, готовая схватить вас своими костлявыми пальцами. Но что это — тряпки падают, а под ними — живой и по уши радостный приобретенной свободой Люк!

Но вот счастливые мгновения объединения уходят в прошлое (о, как скоротечна жизнь!), и на первый план выходит суровая реальность. После того, как вы видите фильм с собачкой, тащущей по странному туннелю кость (не забывайте — собачка — это вы сами), счастье ваше неожиданно закончится, прерванное очередной аркадной вставкой.

За вами гонится по туннелю мумия, попутно нанося по вашей спине жестокие удары. А вы должны от нее убегать (передвижение по коридорам осуществляется стрелками, как в первой игре, открывшей серию игр в стиле 3D-action, Wolfenstein'е). Стоит вам задержаться лишь на мгновение, как экран слегка покраснеет в память о вашем потерянном здоровье. Бегите, бегите, задыхаясь, каждый момент ожидая, что вот-вот проход закончится тупиком, и вы останетесь наедине со зловещим мертвецом...

Разумеется, все ужасное рано или поздно подходит к концу. Так случится и с вашими соревнованию по скоростному ползанью в туннелях. В конце концов вы окажетесь рядом с комнатой, в которой мумия может быть уничтожена — и, само собой разумеется, именно эту комнату оживший мертвец и выберет как место последнего столкновения с вами. Слегка придушив (скорее для порядка, чем из злобы) Люка и немного помучав его некой неведомой магической силой, он накинется на вас. Что же тут делать? Для любого, кто когда-либо сражался с легионами мертвецов, отгонял от входной двери пьяницу или творчески подходил к уничтожению тараканов и пауков, ответ очевиден: необходимо использовать огонь! Тогда древние бинты, которыми перевязано все выпотрошенное тельце мумии, загорятся, и ее душа вскоре переместится в высшие сферы, оставив позади весьма характерный запах паленых благовоний тысячелетней давности. Итак, схватите со стены факел и пинайте им несчастную мумию. Когда факел погаснет (а он погаснет!) повернитесь вправо и зажгите его снова, подержав его пару мгновений в горящем камине. Когда, примерно через минуту, яростная схватка закончится, осмотрите обугленные останки и снимите с фараонского пальца кольцо с рубином. Ему оно больше не понадобится.



В стране кошмаров царит вечная ночь

Теперь у вас есть время, чтобы осмотреться в мрачной каморке, в которой вы оказались. В этом месте есть только одна хорошая вещь — это очень большая каменная дверь. Ее ценность заключается в том, что она ведет прямо к выходу из пирамиды — так что вам не придется мучительно припоминать свой длинный путь в сердце этого дивного памятника египетской архитектуры. Так что, не теряя даром времени, выходите из пирамиды и отправляйтесь на то самое заплесневелое кладбище, с которого вы сюда пришли. На этот раз ваш путь лежит в деревню вампиров (**Vampire village**) — то есть в то самое место, куда неизвестный злодей утащил нашу Лиззи. Однако, стоит вам начать движение в том направлении, как из земли выползет скелет какого-то известного теннисиста (может быть, вы нашли место последнего упокоения Штэфи Графф) и начнет трясти у вас перед носом своей ракеткой. Разбейте его на составные части с помощью кнута, и продолжайте свое движение к месту проживания крылато-клыкастого народца (не забыв, кстати, сменить первый диск в компактоводе на второй и нажать Enter).

Пройдите через площадь, повернитесь налево и зайдите в дверь Химической Лаборатории (по форме эта дверь слегка похожа на крышку гроба... и она закрылась за вами!) Справа от вас вы увидите "книжный столик", на котором небрежно брошены разнообразные книжки — колдовская книга, книга кодов... Если хотите, можете их полистать — хотя для собаки их содержимое абсолютно бесполезно. Куда полезней подойти к лабораторному столу в глубине комнаты и полюбоваться на совершенно несредневековые провода, пробирки, светящиеся жидкости и... превращенную в маленького и отвратительного монстра Лиззи! Для спасения нашей хозяйки придется смешать особенный коктейль из выставленного на столе ассортимента напитков (естественно, цвета этих жидкостей соответствуют базовому набору цветов — красный, синий, зеленый) и дернуть за рычаг. Немного пострадав, можно выяснить, что правильная последовательность выбора ингредиентов — красный, красный, синий. Дерните за рычаг... Ура-ура, с вами теперь гуляют целых два спасенных ребенка! Осталось отыскать и помочь третьему — Клэю. И Лиззи к тому же говорит, что знает что-то о его местонахождении... Так что вскоре придется отправиться в замок Дракулы.

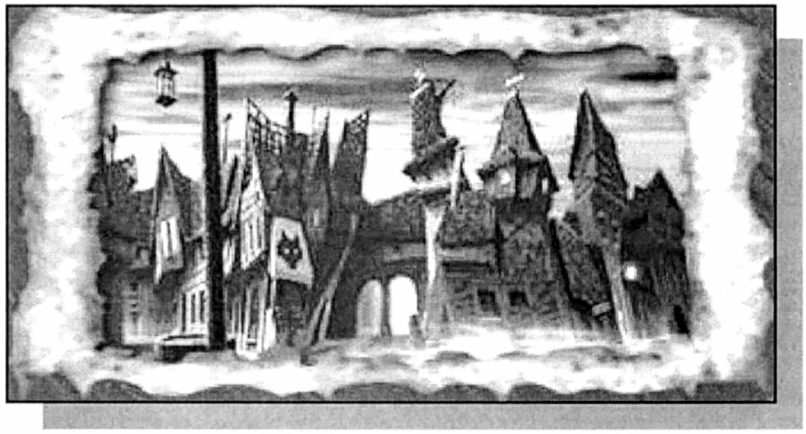
Не обращайте внимания на книжный стол, в который вы почему-то уткнулись мордой. Выходите из лаборатории, возвращайтесь через площадь ко входу в деревню вампиров. Повернитесь налево и заходите в кузницу. Здесь у каждого из вас найдется свое дело — Люк будет пытаться прочитать заклинание по книге из лаборатории, Лиззи станет "руководить" им, ну, а вы будете включать магию своего кольца с рубином. Снимите со стены щипцы (как ни обидно, постарайтесь не обращать внимания на висящую рядом коллекцию холодного оружия — собаки мечами не машут...), зажмите в них кольцо и киньте его в огонь. Подготовив все для спектакля, спокойно отойдите назад и приступайте к просмотру увлекательнейшей комедии "Люк читает заклинание и вызывает духов". Досмотрев до конца, положите мигающее кольцо к себе в карман и выходите из комнаты.

В аду вас уже заждались

Возвращайтесь через площадь ко входу в химическую лабораторию и продолжайте движение в этом же направлении, пока не дойдете до ворот деревни. Стоит вам попытаться выйти из деревни (в сторону замка Дракулы), как непонятно откуда выпрыгнет злой и страшный Дворник. Похоже, если бы в его руках оказалось хоть одно оружие убийства (вроде лопаты), наши дети вскоре оказались бы на асфальте в расплющенном состоянии. Но, к счастью, руки стража порядка пусты, так что ему остается только преграждать нам выход, мрачно сверкать глазами и ждать неминуемого конца. Который вскоре и наступит, как только вы используете на него свое заряженное кольцо. Неведомая магическая сила тут же приподнимет его и, само собой, хорошенько потрясет. Теперь-то всем очевидна гнилая суть мумии из пирамиды — оказывается, она даже не имела никакой собственной магической силы, и использовала лишь свое жалкое магическое кольцо!

Что ж, теперь путь в замок Дракулы свободен, и придется им воспользоваться. Зловещий кровавый граф ждет гостей, задумчиво прочищая свои зубы-клыки... Но ничего не поделаешь — бедняга Клэй нуждается в вашей помощи. Так что проходите внутрь замка, поворачивайтесь налево и заходите в местную Столовую. Стол накрыт, главное блюдо и гарниры уже расставлены. Посмотрите-ка, что это за главное блюдо? Снимите крышку... да это же просто ужасно! Главное блюдо — наш дружок Клэй, причем наверху видна только его голова. Кстати, в некоторых африканских странах таким образом поедают обезьян — оставляют над поверхностью стола только голову, снимают череп и ложечками поедают мозг. Теперь такая же участь ждет и вашего друга. Если, конечно, вы его не умудритесь выпустить! Все тело Клэя, за исключением головы, скрыто в глубинах обеденного стола, запертых с помощью некоего непонятного механизма. Точнее, хотя этот механизм и непонятен, но понятно одно — в нем не хватает какой-то части. Придется выйти из комнаты и попытаться найти эту ручку в замке.

Осмотритесь вокруг. Где-то рядом с вами находится арка, за которой видна лестница наверх. Поднимайтесь по ней, пока не попадете в спальню вампира. Там вас (и увязавшуюся за вами Лиззи, умудрившуюся по пути нацепить чужой костюм с огромным капюшоном) встретит некая странная женщина — судя по всему, жена вампира. Само собой, подобное существо, посвятившее свою жизнь Злу, не может нормально воспринять приход обычного человека. Вскоре она уже будет гоняться за Лиззи по комнате. Эта жуткая погоня может продолжаться бесконечно — точнее, пока не придет хозяин замка (чего, впрочем, в игрушке никогда не происходит). Но есть и еще одна возможность освободить от преследования вашу чересчур нахальную хозяйку: на одной из стен имеется кровать, со скрипом откидывающаяся на пол. Это ваш шанс! Дождитесь, когда вампириха сравняется с кроватью (ну так, чтобы та ее накрыла) и сделайте из обитательницы замка кровавую лепешку. И поделом ей, а то наплодилась тут нечисть всякая, порядочным людям спокойно жить не дает.



Вы останетесь здесь навсегда!

Ну вот, с одной мы уже разобрались, но ведь мы еще не видели ее муженька! Но он не заставит себя ждать — как только вы выйдете из спальни, объявится эта приятная персона и, поблескивая маленькими клыками, пригласит Лиззи на танец, думая что она — его жена. Это он еще не знает, что его женушка сдохла давно. Не будем обижать вдовца, тем более выбора у Лиззи пока нет. Конечно, пока вампир не падет очередной жертвой ее злобного террора.

Сейчас же можно и потанцевать, заодно пополнить сумочку несколькими новыми предметами с костюмчика вампира. Делается это очень просто — во время танца некоторые части показывают крупным планом, и если какая-либо деталь засветится — можете ее смело прибирать к рукам. В результате у вас в лапах должна появиться золотая ручка, а Лиззи, осознав, что от этого кретина нам больше ничего не нужно, выхватит кольцо и безжалостно прикончит беднягу графа. И после этого кто-нибудь осмелится говорить что-либо о так называемом “детском гуманизме”?

Что ж, два главных обитателя замка уничтожены. Теперь осталось только спасти Клэя и убраться отсюда. Вернитесь в столовую и подойдите к устройству под столом. Вставьте туда золотую ручку и введите правильную комбинацию картинок. Если мы обозначим картинки в верхней строчке как 1, 2, 3, а в нижней — 4, 5, 6, то правильной последовательностью будет 2, 1, 5, 3, 2. Вот мы и освободили Клэя. Наша несвятая троица собралась в полном составе и готова разрушить Страну Ужасов до основания!

Откройте дверь с надписью “**Coffin ride**" (поездка в гробах) и проходите внутрь. По пути к своим дубовым друзьям вы трижды сможете остановиться, чтобы собрать золотые монеты (если вас интересуют подобные мелочи). Но учтите — позади вас идет черный, ужасный и совсем беспощадный граф-вампир (подумайте сами, неужели можно убить регенерирующего свои ранения мертвеца с помощью одного выстрела из магического кольца!). В общем, лучше всего сохранить разумный баланс — подобрать несколько монет и бежать дальше.

В конце концов вы окажетесь у речки, где вашу компанию ждут приготовленные специально для вас четыре новеньких гробика. Кликните на любой из них, чтобы посмотреть, как три подростка выберут себе подходящее плавсредство и уплывут вдаль. Затем садитесь в оставшийся и присоединяйтесь к своим человеческим друзьям в молчаливом созерцании легионов пауков и козявок, которые уже успели залезть в гробы. Да, как ни обидно, хотя ящик сначала и казался новым, на самом деле он явно уже был в употреблении, и наверняка некоторое время содержал в себе подгнивающего и очень плохо пахнущего мертвеца — рассадника мерзкой

живности. Как иначе обьяснить тот факт, что он полон ядовитых пауков, которые норовят спуститься на своей паутине с крышки, укусить бедную собачку в нос и сразу подняться назад? И что делать с проклятыми членистоногими? Не устаем повторять: давить, давить и еще раз давить. Нещадно. Когда вы давите маленького и доставучего паучка, удовольствие от проделанной экстерминационной работы дает вам наслаждение, сравнимое с одной золотой монетой. А боль от укуса как бы отнимает у вас несколько монет. Так что плывите, давите, терпите... Пока ваши могильные муки наконец не закончатся, и вы не высадитесь рядом с монстровым зоопарком.

Что-то скучно здесь. А где сияющие всеми цветами радуги огни реклам, жизнерадостная музыка, детский и непосредственный смех дорвавшихся до средств массового уничтожения сумасшедших, несмотря на свое малолетство, маньяков? Видимо, дело в том, что какие-то устройства в зоопарке вырубились из-за долгого бездействия, и нам необходимо их включить. И действительно, когда вы подойдете к скелету, который удобно устроился справа от входной двери, вы найдете там (слева) небольшую дверцу, за которой находится Большая Красная Кнопка. Нажмите ее и заберите пригласительный билет, зажатый в руке скелета. Наверное, его обладатель пытался дождаться, пока двери зоопарка откроются, и не догадался поискать красную кнопку... Что ж, поделом ему — глупость должна быть наказана.

Подойдите к статуе, расположенной слева от входа и теперь загоревшейся наподобие факела, и вставьте в нее свой пригласительный билет. Вот и все — зоопарк вновь открыт для посетителей, даже если они туда пришли лишь для того, чтобы подло обворовывать и гнусно уничтожать ценных монстров. Войдите внутрь и для начала войдите в проход слева от кучкующихся детей, лениво ожидающих осмысленных (куда более осмысленных, чем их собственные!) действий своего зверька. Посмотрите на то, как глупая Лиззи в страхе шарахается от надежно запертого за решеткой огромного паука. Затем накормите проголодавшееся взаперти членистоногое своим, припасенном уже давно на черный день, тараканом. Оно немедленно поблагодарит вас за столь вкусную и питательную пищу, убравшись подальше и открыв вам доступ к Главному Сокровищу любого квеста — к веревке. Заберите себе этот искренний дар и возвращайтесь к бьющим баклуши детям.

На этот раз вам стоит зайти в проход справа от детей. Там вы познакомитесь с очаровательным, хотя и мутировавшим, двухголовым крокодилом. Этот зверек очень любит, когда ему чешут за ушами на левой голове. Попробуйте проделать такое, и он сразу с радостным и почти человеческим визгливым хохотом поднимет левую голову, что позволит вам заметить, что у него там кое-что спрятано. Непонятно, зачем двухголовым крокодилам магнит — разве что притягивать к себе двуххвостых для размножения? Во всяком случае, этот предмет так же, как и веревка, нуждается в немедленной конфискации на нужды наших затерявшихся среди всевозможных кошмаров детей. Заставьте крокодила задрать голову, и быстро (очень быстро!) хватайте магнит. Все, убегайте!

Остался только один открытый проход, в котором вы еще не были, и он ведет к клетке огромного Осьминога. Надо сказать, что эта тварь гораздо опаснее, чем две предыдущие — она способна изредка высовывать свои длиннющие щупальца с тошнотворно блестящими присосками и пребольно бить собачку по башке. Так что постарайтесь побыстрее закончить свои дела и свалить — а если не получится, то хотя бы поспешите убраться, как только осьминог начнет

поднимать щупальца. В конце концов, вернуться никогда не поздно! А сделать здесь вам нужно следующее — просунуть в клетку веревку с прикрепленным к ней магнитом, и заставить магнит прихватить валяющийся на полу клетки золотой ключик (да, да, всем известно, что магниты в настоящем мире золото не притягивают!). Когда у вас подвешен магнит, вы им управляете очень своеобразно — передвижение курсора влево и вправо действительно перемещает магнит в ту же сторону, а вот движения вверх и вниз как бы "переворачиваются", так что для того, чтобы провести магнит вверх, необходимо потянуть мышь "вниз".

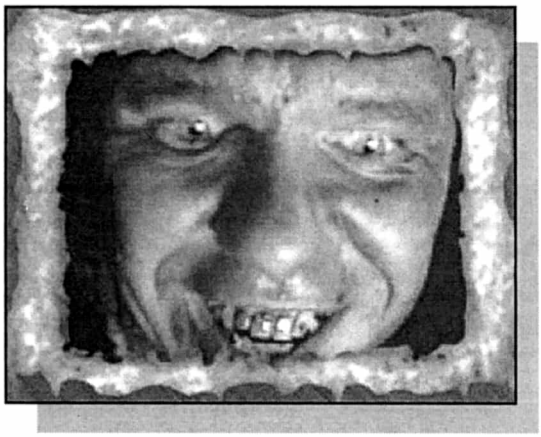
Мертвая девочка зовет вас прогуляться к ближайшему склепу

Новоприобретенным ключом вы сможете открыть стоящую прямо перед вами и зачем-то подло запертую дверь. Там вы сможете разжиться флакончиком едкой кислоты (**Eat-away**) и переключить рубильник, открывающий последний (ранее закрытый решеткой) проход. В конце этого прохода детишки, только что вышедшие из гипнотического транса и устремившиеся за верным песиком, обнаружат своих дорогих родителей, которых как раз собираются утащить на арену для торжественного публичного умерщвления. Что они, собственно, и сделают. Тут-то мы и используем на расположенный слева от вас замок полученную только что едкую жидкость **Eat-away**, потяните за рычаг и выбегайте на арену.

На арене с родителями вашей хозяйки собираются совершить нечто ужасное, в то время как зрители (толпы различных упыреобразных тварей, включая старого знакомого вампира, мумию и прочую мразь) радостно беснуются. Все это продолжалось бы так и дальше (пока родители не канули бы в вечный кошмар), но один из пареньков умудрился забраться на некое подобие башенки и оттуда прокричать страшную угрозу. Наверно, он завладел чем-то страшным и разрушительным, причем настолько, что привело в ужас даже этих кошмарных созданий. Вон как побежали!

Ну а нам наверх — проходите вперед под арку и поднимайтесь на лифте на последний этаж, где вас ждет-не дождется психованный, уродливый, и, что самое ужасное, человекообразный создатель этой страны, уже успевший захватить в плен ваших подопечных детишек. Да вон они, наши детишки — стоят на вертящемся цилиндре. Вы никогда не пробовали покружиться вокруг собственной оси больше полуминуты? Таким образом можно крепко выбить себе мозги — и именно процедуру такого выбивания собираются произвести с Лиззи, Клэем и Люком!

Необходимо срочно действовать! Поворачивайтесь налево, пока не увидите непонятный прибор, накрытый крышкой. Снимите крышку и приступайте к работе с прибором. Это так называемый "прибор по уничтожению мирового Зла, усовершенствованная модель". Основной сутью его усовершенствования является то, что главная функция (то есть уничтожение Зла) защищена от проходящих мимо героев, драконов и налоговых инспекторов четырьмя паролями. Само собой, эти пароли высвечиваются один раз на индикаторах прибора, после чего пользователь должен их повторить. И так четыре раза. Ну, вы давно знаете эту систему — трудно вспомнить

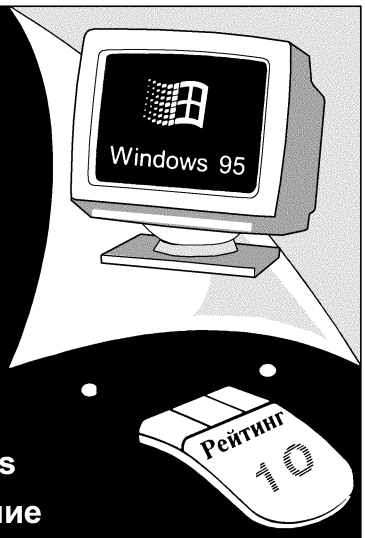


Он говорит, что любит детей.
Не верьте ему

хотя бы одну игрушку, включающую элементы puzzle и не заставлявшую игроков повторять бессмысленные наборы цифр, букв, цветов, звуков, картинок и так далее.

Итак, когда вы, наконец, введете четыре пароля и уничтожите все местное Зло (то есть всех, кроме самих себя), вы останетесь на пустынной и выжженной земле — ждать рассвета. С рассветом к детям придет свет, радость, школа и родители, ну, а к вам, скорее всего — косточка (увы, этот приз в игре не показан). А чего же еще вы ждали, победив кошмары собственной души в облике домашней собачки? Добро пожаловать в реальность — как вы вскоре выясните, слегка изменившуюся реальность! Изменившуюся не в лучшую сторону... Что теперь делать трем подросткам и собаке — ждать Goosebumps 2: Horrorland on Earth?

The Neverhood



Год выпуска	1996
Распространитель	Microsoft
Разработчик	DreamWorks
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-100	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-100	16 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Hi Res		
Размер	1 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**

"... Идею этой сказки,
А может, и не сказки
Поймет не только взрослый,
Но даже карапуз:

Не стойте и не прыгайте,
Не пойте, не пляшите
Там, где идет строительство
Или подвешен груз!"

из детского мультфильма "Пластилиновая ворона"

Действующие лица

Хоборг — местное божество. Робот, который начал творить... потому что не мог иначе!

Вилли — загадочная личность, которая была, есть и будет, по-видимому, всегда, и от лица которой ведется рассказ о событиях в Пластиляндии.

Клогг — первый блин Хоборга. Само собой, комом. Утащив корону Хоборга и надвинув ее себе на голову, он превратился в жуткое воплощение Зла, с растопыренными зубами и Настоящим Злобным Хохотом.

Мышь с сыром — вездесущая толстая и прожорливая мышь, посвящающая свою жизнь исключительно пожиранию большого куска сыра.

Пасть — безобидное создание, хотя и не менее прожорливое, чем мышь. Так и норовит помочь Клэймену в его квесте.

Жуткие монстры и гадкие твари — порождения Клогга.

Робот Билл — огромная тварь (выше гор). Примечателен наличием переключателя **Good/Bad** (хороший/плохой). Впрочем, какая разница? Главное, у кого пушка!

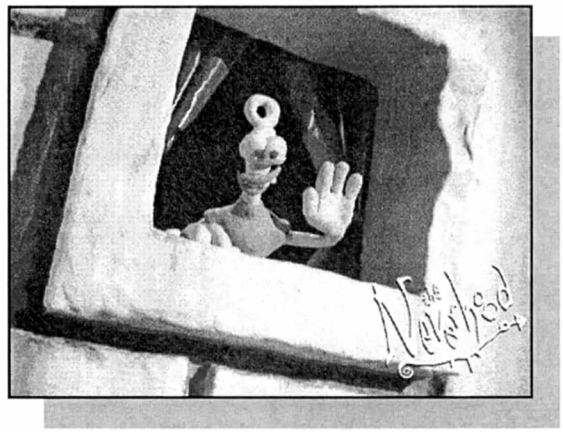
Клэймен (**Clayman**) — наш герой!

Введение

Посмотрев эту удивительную игрушку, даже самый искушенный квестер без сомнений заявит: "О да, такого еще не было!". И в самом деле, фирма-создатель сей игрушки, Dreamworks, известная также по игре Goosebumps (о приключениях детишек в стране Ужасов), произвела на белый свет действительно нечто совершенно новое, и это новое настолько необычно, что любой уважающий себя и свое хобби поклонник игр подобного жанра просто обязан поставить перед собой цель приобрести и пройти этот квест. Ну, а потом рассказать о нем всем своим знакомым.

Как вам, допустим, тот факт, что при создании игры были использованы три тонны... чего бы вы думали? Разноцветного пластилина! Еще с самого детства мы помним милейшие советские мультипликационные фильмы "Пластилиновая ворона", "Падал прошлогодний снег" (это там,

где кому-то всегда “маловато будет”), сделанные при помощи этого, так любимого детьми, вещества. Они всегда приносили в душу светлые улыбки, радость и счастье (заметьте, именно светлую радость, а не “трупы, кровь, бензопилы — ура!”). Да что там говорить, просмотр этих шедевров просто доставлял искреннее удовольствие. Именно поэтому, видимо, по телевизору их показывали настолько редко (по сравнению со всякими “Леопольдами” и “Ну, погоди”). Так вот, игрушка “Neverhood” — это по своей сути нечто подобное: приключения смешного пластилинового человечка в настолько же пластилиновой стране. Правда, Neverhood чуть-чуть серьезнее этих мультфильмов — а как же, там ведь даже есть некое подобие сюжета, и даже проглядывает вечная борьба Добра со Злом!



Добро пожаловать в пластилиновый мир

Как вы уже догадались, вас здесь ждет огромная масса “пластилиновых” приколов. Конечно же, они лежат далеко не в области черного юмора, все-таки пластилин — материал мягкий, податливый. Можно многое сказать и о том, насколько тщательно, продуманно и вообще качественно сделана сама игра. Чего стоят одни только интерьеры и экстерьеры — представьте себе пластилиновые дома, пластилиновую траву, деревья, дорожки, лестницы, двери... Тут можно постоянно удивляться. Во время прохождения игрушки путь ваш будет изобиловать всевозможными загадками, паззлами и прочими атрибутами Clandestiny-подобных игр, но все они ни за что не дадут вам соскучиться, а скорее всего только еще больше раззадорят. Настроение ваше будет поддерживать на протяжении всей игры озорная и веселая музычка (а то уж очень надоел так называемый “cool ambient sound”, даже не смотря на то, что часто он действительно приходится к месту...)

Сюжет Neverhood, что приятно, не слишком сильно заверчен, в основе, как обычно, он имеет стремление к светлой цели: спасению мира Neverhood’а от власти маньячного пластилинового тирана, похитившего корону местного божества Хоборга (или к темной цели — перехвату власти в свои руки, у вас будет и такая возможность). Да и вообще, за некоторые детали создателям можно сразу ставить “пять” — к примеру, за собственную, Neverhood’овскую видео-Библию, которая как будто специально предназначена для того, чтобы вызвать у вас здоровый смех и приступы хорошего настроения (вот бы все Библии такими были...)

Как обычно, скажем пару слов и об интерфейсе. В общем, создатели игры не придумывали ничего нового: вам предстоит, как и всегда, заниматься самым заурядным кликаньем на различные части экрана. Действие в Neverhood может происходить либо в одномерных “платформенных” комнатах (вспомните Captain Comic или игры Lucasfilm), либо в экранах, наблюдаемых “из глаз героя” (7th guest). В любом случае выполняется общее правило “на что вы кликаете — то и происходит”. Кликните на пол — наш человечек отправится туда. Кликните на стрелочку — он повернется или пойдет вперед, в зависимости от того, куда показывала стрелочка. Кликните на кнопку — он попытается ее нажать. Кликните на какую-нибудь дрянь с пола — он

ее возьмет. Кстати, учтите: никакого inventory в Neverhood нет! Взяли предмет — значит, он у вас есть, и вы его можете применить. А вот посмотреть, какие предметы вы носите с собой, увы, не получится...

Для выхода в основное меню нужно, увы, использовать клавиатуру — нажать клавишу Esc. Там вы сможете проделать все обычные (хотя и необходимые) вещи — сохранить игру, записать ее, выключить музыку (зачем?). Правда, число сохраненных игр огранивается десяткомдругим — это вызвано тем, что Neverhood почему-то записывает игры вовсе не в свой каталог на диске (как нормальные игрушки), а в Registry вашего Windows'95. Видимо, в этом виновата давно проклинаемая всеми регрессивными игроманами фирма Microsoft, которая владеет фирмой Dreamworks. Так что по прихоти Билли для того, чтобы скопировать свои "сохраненки" на дискету, вам придется обратиться к специалисту...

Между прочим, очень советуем посмотреть фильм, рассказывающий о создании Neverhood — для этого нажмите в основном меню на кнопку About. Всегда приятно увидеть своими глазами, как авторы, художники и программисты в поте лица своего создают шедевр. Каковым Neverhood, по мнению большинства игравших в него, и является.

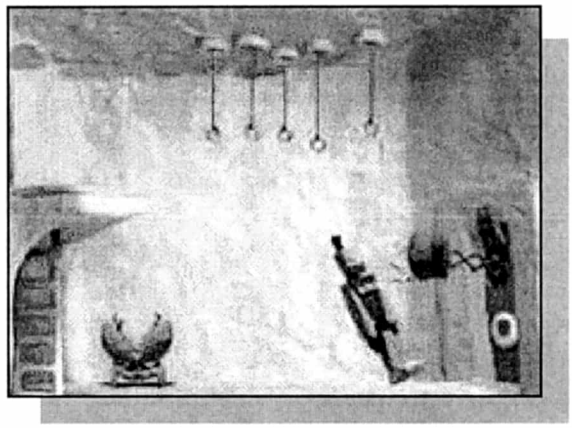
Описание игры

Часть первая. Пушка еще не видна

Итак, вот и первый экран игры — пластилиновая комната с лежащим в левой ее части гуманоидным (точнее, пластилиновым) существом, издающим звуки, характерные для состояния сна (попросту душевно похрапывающим). Весь этот пасторальный вид, конечно же, прекрасен, крепкий здоровый сон — это очень полезно, но, как говорится, петушок пропел давно, и пора нам приниматься "за работу". Так что безжалостно щелкайте левой кнопкой мыши на любую часть экрана — наш "странный парень" приподнимется и, пошатываясь, займет вертикальное положение, тем самым подтверждая свою готовность подчиниться вашим дальнейшим указаниям.

Начнем с того, что осмотримся в этом необычном помещении (кстати, начинайте привыкать — ведь подобная обстановка вскоре должна стать для вас нормальной, так сказать, вашей "второй реальностью"). Так что же мы здесь видим? Предметов здесь не так уж много, да и подборка у них очень своеобразная — прямо-таки в стиле старой (даже старинной) доброй игрушки Super Solver Adventure — Challenge of the ancient empires: слева — большой рубильник, посередине — закрытое окно (учитывая особенности игрушки, скорее замазанное), кнопка, справа — запертая дверь и преогромнейший молоток над нею, как не трудно догадаться, предназначенный для вскрытия этой самой двери путем грубого физического воздействия. В ходе дальнейших ваших исследований вы также обнаружите, что нажатие кнопки открывает окно (в него затем можно будет выглянуть и пронаблюдать местный пейзаж, переливающийся всеми оттенками зеленого пластилина), а рубильник активизирует молоток и заставляет его проделать свой коронный фокус, а именно — падение вниз и вышибание двери. Из этого всего легко сделать единственный верный вывод — нажимайте на рубильник (чтобы окончательно снести дверь, вам нужно дернуть за него три раза) и выходите в образовавшийся проход. Это была простейшая из всех возможных простейших задачек, как бы вводящая игрока в суть дела. Конеч-

но же, в решении последующих заданий вам потребуется более творческий подход и, безусловно, доля юмора — а как же иначе! Вперед — на второй экран.



Дверь поставлена на сигнализацию

Какой же сюрприз приготовили здесь для нас создатели игры? Мы видим лестницу вниз, дверь справа с красной кнопкой, подвешенные к потолку спортивные снаряды — кольца (в количестве пяти штук), ход вниз (о нем позже), а также главный атрибут этой комнатенки — большую Пасть болотного цвета на подставке с ножками. Подобные ей предметы обыкновенно предназначены только для одного — хватать, держать внутри и потихоньку переваривать, в чем вы сразу же и убедитесь, попытавшись спрыгнуть с платформы при входе в комнату. На самом-то деле, нашего пластилинового дружка страшная Пасть все-таки одолеть не сможет из-за различных весовых категорий, а посему он, не желая быть проглоченным, вскоре благополучно выберется из Пасти наружу, оставив прожорливую тварь без лакомого кусочка. Попытаемся покинуть эту обитель пластилинового Зла, нажав на двери красную кнопку. К сожалению, ни к чему полезному, кроме хорошего удара кулаком (от которого даже нашему пластичному герою станет не по себе) это действие не приведет: так что нам придется схитрить. А на будущее запомнить, что с красными кнопками шутить все же не стоит.

Дерните-ка за четвертое слева колечко — не зря же оно висит чуть ниже, чем все остальные! И правда — дверь открылась, и цель ваша, казалось бы, уже достигнута. Однако не все так просто. Стоит вам отпустить кольцо (а иначе как же вы пройдете в дверь!), как система станет работать “наоборот”, дверь останется закрытой, а наш дружок окажется все перед той же проблемой. Тут-то нам и пригодятся недюжинные способности злобной Пасти: попинайте ее слева так, чтобы она перебежала прямо под четвертое колечко, грациозно подпрыгните и прицепите колечко к Пасти. Ам! — и все готово, путь ваш больше не преграждает твердое и больнодерущееся препятствие. Ну, а Пасть может начинать потихоньку переваривать свой обед. Дерните за все остальные колечки по разу (это пригодится вам в будущем) и с чувством выполненного долга выходите отсюда.

А теперь скажем пару слов о той комнате, в которую вы могли попасть, спустившись вниз из комнаты с мохнатой пастью. В ней находится огромный почтовый ящик, заполненный всякими глуповатыми посланиями от некого Вилли (см. список действующих лиц). Каждый раз, когда вы начнете читать эти письмена, первое будет содержать подсказку к очередной проблеме, а остальные — пустой треп о жизни Пластиляндии. Например, по поводу комнаты сверху подсказка звучала бы так: “Не забудь покормить мою Пасть. — Вилли.” Впрочем, вы читаете сейчас намного более надежный источник подсказок, так что можете смело забыть про эту комнату. А вот те, кто проходит Neverhood честно (что, кстати, не так уж и сложно), половину своего времени проводят в путешествиях — к этой комнате и обратно. Впрочем, под конец игры вместо подсказок вы будете в основном наблюдать угрозы от своего Черного Врага — Клогга.

Что ж, вот вы и оказались снаружи. Отдохните немного от пластилиновых интерьеров — не правда ли, приятно подышать свежим воздухом, наполненным запахом отборного пластилина, побегать по зеленой пластилиновой травке, позагорать под лучами ярко-желтого пластилинового солнышка? Когда вам это надоест, продолжайте свои исследования окрестностей. Для начала отправляйтесь к самому левому домику (дорогу к которому отмечают две ящероподобные статуи). Там вы найдете подготовленный к работе набор "юный взрыватель" — сделанный из кусочков (ну конечно же) пластилина человечек, а также некоторое количество кусочков тринитротолуола (TNT), которые могут заменять пластилиновые запчасти манекена. В ближайшее время вам придется заниматься именно таким замещением — включите телевизор, стоящий посередине комнаты, и начинайте проводить "операцию" на этом своеобразном пульте по управлению превращениями.

Слева будет изображен "человечек", а справа — набор свободных блоков (пластилиновых и взрывчатых). Когда вы кликаете на один из кусочков на изображении, он меняется на какой-нибудь другой из кучи свободных. Таким образом, методом ненаучного тыка вы через некоторое время сможете полностью собрать "человека-бомбу", который будет сложен исключительно из отборного тринитротолуола. Посмотрите еще раз на ваше творение, погорюйте по поводу отсутствия спичек и зажигалок (впрочем, дело это наживное), поднимите с пола завалявшуюся видеокассетку (в будущем всегда поднимайте подобные кассеты с пола, когда бы вы их ни увидели — придет время, и вы порадуетесь своей предусмотрительности) и выходите в правую дверь.

А за этой дверью скрывался самый настоящий карьер, в котором, видимо, неведомые рабочие добывают пластилин! Вы можете пошататься по этой кладези всяческих вкусностей — например, где-то недалеко растет чудесная Пластилиновая Яблоня со съедобными Пластилиновыми Яблоками, торчащими из блестящей пурпурной кроны. Но сколько бы ни длились ваши исследования, вам все же стоит подойти к символу краба, отмечающему конец ущелья (проход к нему расположен как раз посередине экрана, если начинать путь прямо от двери дома, в котором вы только что готовили акт терроризма). Повернитесь налево и повертите в руках некое подобие музыкальной шкатулочки. Да-да, играет она замечательно, такая жизнерадостная мелодия способна разбудить даже самого ужасного и отвратительного монстра... Что она, собственно, и сделает.

Когда вы добежите до дома, монстр решит для разнообразия дать вам шанс выжить и кинет в вас спичкой. Странный монстр... Само собой, спичка не нанесет вам ни малейшего вреда — а вот если учесть, в какой компании мы находимся, чудовищу очень скоро явно не поздоровится. Возьмите спичку, кликните на обвешанного взрывпакетами человечка и двигайте его в сторону зловредной твари. Полюбовавшись на то, как куски пластилина, из которых было изготовлено тело несчастной бестии, превращаются в изысканный ужин для пожирателей пластилиновой падали, выходите в левую дверь и начинайте искать следующий дом, в котором можно продолжить наши развлечения.

Отыщите домик, над которым вывешена буква "Н" — видимо, это первая буква имени жильца. Похоже, этот жилец временно отсутствует, и поэтому он установил у себя на внутренней двери код. В принципе, мы, как опытные пластилиновые медвежатники, вполне способны взломать его. Подходите к этому квадрату из девяти блоков и начинайте собирать из них "секретный

код" — само собой разумеется, ту самую букву "Н", изображенную над домом. При этом три блока, окрашенных в коричневатый цвет, должны оказаться в правой части квадрата, а пустой блок — в средней части (либо сверху, либо снизу). Во всем остальном игра аналогична знаменитой игре "15". Удачи!

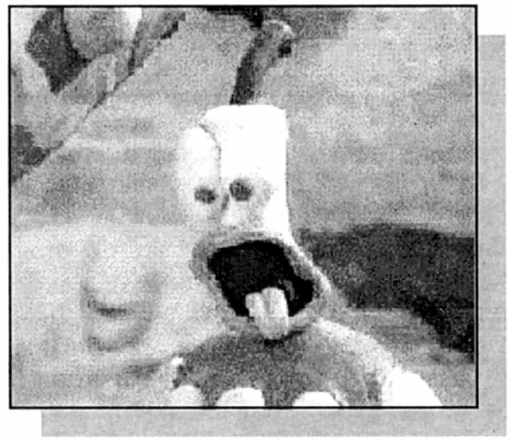
Перед тем, как продолжить свое путешествие и пройти в следующую комнату, поднимите с пола кассетку и нажмите кнопку на стене. Итак, теперь открыты оба выхода из этой комнаты — вы можете пройти направо, в видеозал, или налево, на улицу. В видеозале вы найдете, наконец, применение для горы видеокассет, которые вы находили и будете еще находить. Кликните на видеомагнитофон, стоящий в центре комнаты, и Клэймен автоматически вынет из "кармана" (из себя) и вставит туда все свои кассеты. Затем выберите любую кнопку (соответствующую одной из ваших вставленных кассет), нажмите на большую и похожую на стрелочку кнопку... И приобщайтесь к истории, культуре и мифологии Страны Пластилина! Кассеты содержат полезную информацию о "сюжете" игры, которая может пригодиться тем, кто играет с душой. Ну, а остальные могут просто посмотреть записи хотя бы ради того, чтобы пронаблюдать ужимки местного сказочника Уилли.

Когда вы закончите развлекаться с видеомагнитофоном, отправляйтесь направо. Для этого нужно вытянуть маленькую дырку справа, которая превратится во вполне пригодный проход, правда, под влиянием неизвестных нам доселе законов физики (закон сохранения пластилина?) это приведет к уменьшению прохода слева. На самом деле, это совершенно неважно — операция по "перетягиванию дверей" обратима, и проделывать ее вы можете столько раз, сколько захотите. В следующей комнате вы сможете рассмотреть забавные иллюстрации на стенках, после чего необходимо будет нажать переключатель, выключающий свет. А перед тем, как вы отправитесь направо в относительно бесконечное путешествие по Холлу Записей, вам стоит совершить маленькое и на первый взгляд бесполезное дельце. При входе в Холл есть некое подобие решетки, закрывающей щель в стене — откройте ее и спуститесь вниз на подъемнике в комнатку с кнопкой и рубильником. Сейчас в комнате темно, и вы сможете заметить (и записать) светящиеся символы на стене — они вам потребуются еще не скоро, но если вы не хотите потом проходить довольно длинный обратный путь, то вам лучше проделать эту простейшую операцию прямо сейчас.

Теперь обсудим остальные предметы в этой комнате. Если есть кнопка — нужно ее нажать. Особенно если она не красная — это знает даже первоклассник (а второклассник знает, что даже красную кнопку нужно тоже нажать, да поскорее). Вот и поступите именно так (не забудьте — нажать кнопку нужно ровно один раз, а не два!), после чего поднимайтесь наверх при помощи все того же подъемника. Кстати, вы можете, нажав на рычаг на полпути наверх, пронаблюдать горестную драму, разыгрывающуюся на пластилиновой поверхности стены. Теперь, не мешкая, выходите отсюда, закрывайте решетку, после чего возвращайтесь к переключателю, включайте свет и идите направо. Ибо вас ожидает Кошмар — Холл Записей.

На стенках этого, казалось бы, нескончаемого холла-коридора, записаны все тонкости истории Земли Пластилина. Можете даже попытаться прочитать эту историю — впрочем, обычно даже самые любопытные и терпеливые игроки останавливаются после двух-трех десятков экранов (на каждом из которых изображено по пять колонок текста, выгравированных на отборном пластилине). Как это ни странно, у Холла Записей все-таки действительно есть конец — с видео-

кассетой на полу и окном в стене (как это ни обидно, в окно вылезти наш герой почему-то не решается). Присоедините кассету к своей коллекции и начинайте обратный путь — главное, по пути найдите в Холле валяющуюся на полу лейку и поднимите ее.



"Клогг? Ненавижу!!!"

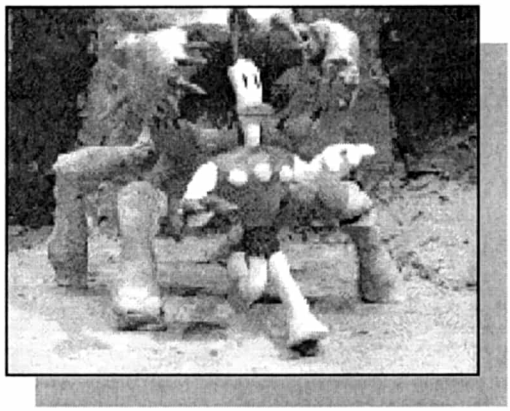
И как, теперь-то вам полегчало? Этот страшный этап ваших приключений наконец-то подошел к логическому концу. Чего нельзя сказать о самих ваших приключениях. А посему не особо радуйтесь, а отправляйтесь лучше в ту часть этого мирка, где недавно произошла ваша разрушительная стычка с местным чудищем. На поверхности одной из скал справа от разрушеннной скалы вы без особого труда обнаружите коричневую (как и полагается, ничем не отличающуюся цветом от самой скалы — видимо, для маскировки) дверь. Откройте ее и пустите воду из напоминающего голову горгульи крана, нажав на кнопку под ним. Вода, как того и следовало ожидать, пластилиновая, поэтому она очень похожа на помои. Но мы-то люди уже испытанные, так что как-нибудь переживем.

Ну вот, здесь осталось сделать совсем немного — так сказать, позаботиться о своем будущем. Возвратитесь к разрушенной скале (из которой недавно вылез и напал на вас монстр), сядьте в маленькую и миленькую красную машинку. В ней вам необходимо спуститься вниз и, преодолев "немерено сложный" лабиринт в виде спирали, нажмите на кнопку в его центре. Итак, работа здесь завершена, и вы можете возвращаться обратно в "жилые кварталы" через комнату, в которой вы в свое время соорудили самодельную, но очень действенную бомбу.

Пройдите к последнему дому, в который вы еще не успели зайти. Рядом с его входной дверью находится огромная красная кнопка. Раньше, если бы вы ее нажали (то есть наступили бы на нее), ничего бы не произошло. Но теперь нажатие кнопки прочистит глотку очередной пластилиновой горгульи, и у нее изо рта начнет литься "вода". Наберите в лейку немного этой воды и сделайте хороший глоток. Это позволит нашему другу приступить к открыванию входной двери. А для этого нужно починить музыкальный инструмент, состоящий из пяти дудочек так, чтобы он звучал по образцу этого же музыкального инструмента, закрепленного над дверью.

Не будем вдаваться в подробности устройства этого сложнейшего прибора, оставив эту тему для ваших личных исследований — скажем только одно: работает он при помощи воды, и вода в нем кончилась. Кому же еще, как не вам, заниматься его починкой!? А мы слегка упростим вам задачу: чтобы починить инструмент, нашему коллеге нужно выплюнуть воду (а вы что думали, он лейкой воспользуется?) в первую дудочку три раза, во вторую — один раз, в третью — два, четвертую вообще загрязнять не надо, и, наконец, в пятую нужно плюнуть аж четыре раза. И если вы все сделали верно, то после нажатия кнопочки, расположенной на двери, проиграет правильная мелодия, и проход откроется. Правда, в противоположном случае — если вы все же совершите какую-нибудь ошибку — все ваши плевки выльются в специальный поднос, и вам придется заплевывать дудочки снова.

Оказавшись внутри, можете не обращать особого внимания на подозрительную камеру с торчащей из нее башкой, она только и умеет, что поворачивать эту самую свою голову в вашу сторону. Проходите сразу дальше, в следующее помещение, в котором вы получите возможность еще раз пронаблюдать все свои собранные видеокассеты "из истории Neverhood'а" на втором "видеомагнитофоне", а также залезть наверх по лестнице из черных шипов (которые, надо сказать, находятся в выдвинутом состоянии лишь в том случае, когда такая же решетка закрывает щель в стене Холла Записей). Наверху вашей целью будет одно-единственное действие — нажатие кнопки на стене. А вот ради любопытства можете дернуть шнурок, тянущийся с потолка — тут мы не будем портить вам сюрприз своими комментариями.



Пластилиновые клыки вот-вот откусят пластилиновые ручки и ножки

Теперь все три таинственные и, казалось бы, ничего не делающие кнопки (на чердаке этого дома, в подвале Холла Записей, посреди спирали на обрыве) находятся во вдавленном состоянии, и вы можете смело передвигаться в глубины темной пещерки, которую вы уже наверняка успели приметить, прогуливаясь между тремя домами. Так что же нас там ожидает? Ну конечно же, очередная дверь, но на сей раз закрытая на целых три замка. Правда, ее уже можно без труда отворить — ведь мы нажали те самые таинственные кнопочки в трех местах (за пластилиновой пустыней, под Холлом Записей, наверху в доме, который закрывается на водный замок). Оказывается, каждая из них включала механизм одного из замков. Осталось только нажать на три кнопки (если вы к этому времени нажали все три кнопки в описанных выше местах, то на замке они засветятся), просто надавив на них, и перед вами открыт путь в следующую часть пластилинового мира. С чем вас и поздравляем.

Часть вторая. Пушка стреляет

Пройдите вперед (кстати, по пути можете повернуться направо и полюбоваться на пластилиновый водопад... хм, пластопад) и повернитесь налево, к скале. Там вы увидите устройство, предназначенное для выдачи вам Тайного Кода — оно выглядит как небольшая ниша-экранчик с большой красной кнопкой внизу. Нажимайте на кнопку, и устройство будет вам выдавать очередные символы кода — изящные иероглифы, которые вы, само собой, должны (хотя бы схематично) где-нибудь зарисовать. Последовательность состоит из двенадцати символов (выдав все символы, устройство начинает с первого), но один из знаков в этом коде ведет себя особо. Когда он появляется на экранчике, компьютер сообщает о своем недоумении характерной трелью. Смысл такого поведения в общем-то надежной машины в том, что на самом деле этот особенный знак не входит в набор символов экранчика, так что вместо него печатается какой-то другой знак (кстати, если вы решите посмотреть на последовательность еще раз, вы увидите на этом месте уже другой символ — хотя трель останется на месте). Так что вместо иероглифа просто поставьте на этом месте какой-нибудь другой знак — цветок, звездочку, кляксу... Главное — чтобы вы позже отличили его от других.

Поднимитесь по лестнице справа. В результате вы попадете в уютный домик, содержащий систему по управлению раздвижным полумостом-полулестницей. Взгляните на эту систему — а если точнее, на обычную коробку с кусочками пластилина в дальней части комнаты. В ней валяются несколько кусков с процарапанными на них иероглифами, а к одной из стенок коробки прицеплен один кусок с аналогичным иероглифом. Нетрудно догадаться, в чем будет заключаться ваша работа: вам нужно подобрать кусок с таким же иероглифом, лежащий внизу, и приложить его к его двойнику на стене. Если вы выбрали правильный кусок, он приклеится к своему собрату, и вы увидите на другой его стороне следующий знак — признак того, что процесс может продолжиться дальше. Если же вы ошибетесь, вся тщательно собранная стопка кусков пластилина немедленно рассыплется — начинайте снова...

Когда вы, наконец, соберете полную стопку, попробуйте кликнуть на ее конец. Итак, собранный "мостик" попытается прогнуться вниз, но будет остановлен каким-то невидимым полем. На самом деле, если вы выйдете из дома и осмотритесь вокруг, вы поймете, что ему мешает: конечно же, вода! Мостик, по которому вы только что прошли в эту область Пластиляндии (копию которого вы, собственно, и собирали), готов превратиться в лестницу, но ему мешает вода. Нужно как-то осушить озеро. Как насчет тяжелой артиллерии — конечно, пластилиновой, но все равно тяжелой? Создатели нашей страны предусмотрели для нас как раз такой вариант — повернитесь налево от выхода из дома и пройдите вперед. Ну, вот вы и сидите за пультом управления мрачного орудия разрушения. И не обращайте внимания на всякие мигающие лампочки, значки с надписью **"IF"** и прочие сложности. Пусть углеродные формы жизни тешат себя подобными мелочами — настоящие мужчины, сделанные из пластилина, и так прекрасно знают, как стрелять из незнакомых пушек! Нажмите на красную кнопку, и смотрите, как озеро медленно утекает в пробитую дырку. Ну, а затем заходите в дом и опускайте "модельный" мостик — опуская, таким образом, и настоящий. Теперь вам осталось лишь вернуться к бывшему мостику и спуститься по новообразованной лестнице на дно осушенного водоема.

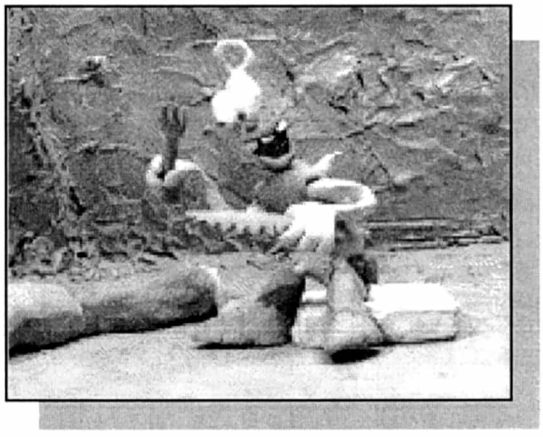
Итак, вот вы и попали на склизкое дно ущелья. Надо сказать, если все то время, пока вы играете в Neverhood, вы только и дожидались смерти нашего пластилинового героя (ерзая на стуле от напряжения, брызгая слюной и покупая майки "Neverhood must die") — так вот: здесь, и только здесь, вы сможете осуществить свою мечту. В ущелье есть такая дыра, окруженная надписями типа "Не влезать — убьет!", "Внутри только смерть", "Не надо прыгать". Если хотите, прыгните (НЕ НАДО прыгать!). Зато вы хотя бы послушаете прекрасный "гимн" Neverhood, который еще раз зазвучит на вашем саундбластере только в конце игры... Все же самоубийство — тоже конец!

В ущелье, кстати, есть колеи для уже знакомой вам Машины, Путешествующей по Отвесным Стенкам. В принципе, если вы исследуете все местные стены, иссеченные одноколейкой, то найдете парочку подсказок, которые могут вам пригодиться в следующих загадках. С другой стороны, поиск этих подсказок вряд ли легче поиска решения загадок. Но одну подсказку вам просто необходимо найти — это три пробирки с разноцветными жидкостями, которые неизвестный благодетель выставил на всеобщее осмотрение. Запишите куда-нибудь уровень, до которого налита цветная жижа в каждом сосуде. Ну, а если вам не лень таскаться туда-сюда по монорельсу, то можете объехать хоть всю систему. В результате вы сможете увидеть такие забавные места, как личная комната Уилли и мемориал Большой Пушки. А если все-таки лень — тогда спускайтесь обратно, поворачивайтесь налево и заходите в местную радиостанцию.

А радиостанция эта (небольшой желтый домик) будет приятным сюрпризом для любителей всевозможной сумасшедшей музыки (начиная с индастриала и заканчивая Jonh Zorn'ом и музыкой из диснеевских мультиков). Конечно, если она вообще будет работать — если вы совсем обленились и забыли в начале игры дернуть за все кольца, то придется вам тащиться обратно, дергать за кольца и возвращаться сюда... Кстати, подсказку по этому поводу вы могли найти на стенах ущелья. Само помещение примечательно в основном двумя важными предметами, если не считать дверь, через которую мы сюда и вошли: это еще одна (запертая) дверь и, собственно, само радио — этакий древний девайс с круглым циферблатом и стрелкой, больше напоминающей кривоногую поганку, чем деталь радиоприемника. Вот на нем-то мы и остановимся поподробнее.

Идея заключается в том, что песня одной из радиостанций, которую можно поймать этим подозрительным радиоприемником (ах, если бы у нас был приемник с такими радиостанциями...), открывает дверь в лабораторию (ту самую, запертую). А отыскать нужную песню вы можете, передвигая шкалу-циферблат в разные стороны — только постарайтесь перед этим хорошенько запомнить, куда указывала вначале стрелка. Конечно, лучше свои поиски систематизировать, но они вас не слишком обременят, поскольку местные "пластилиновые" радиостанции действительно любопытно послушать — куда уж нашей попсе с ними тягаться! Ну а когда та самая, единственно верная волна все же отыщется (кстати, "ключ", по которому вы могли отыскать ее, также находился где-то на стенах), вы сможете пройти в распахнутую дверь в лабораторию.

Ну вот вы и в лаборатории. Для начала спуститесь вниз по лесенке и включите в лаборатории свет, воспользовавшись при этом паутинкой с пауком на конце (вот гадость-то какая! Кто ж такие выключатели-то делает!). Осмотритесь хорошенько и заметьте на основании стеклянного (да-да, именно стеклянного, а не пластилинового!) прибора (превосходящего размерами нашего героя в пару раз) надпись "**BOBBY**", затем выключите свет (иначе он будет мешать вам в дальнейшем) и залезайте в этот странный аппарат. Внутри вы увидите пульт управления с шестью кнопками, одна из которых — красная. Нажмите на нее, и вы увидите, как из конусовидного генератора вырвется луч и пройдет через разноцветные кристаллы. На том все и кончится. Так что же здесь делать?



Пластилиновый завтрак

Придется вспомнить о столь замечательном явлении, как спектр и его цвета: давайте обозначим все его цвета первыми буквами их названия на английском языке. В этом случае мы получим: (**R**)ed — красный, (**O**)range — оранжевый, (**Y**)ellow — желтый, (**G**)reen — зеленый, (**B**)lue — синий, (**V**)iolet — фиолетовый. По этой прекрасной системе имечко "**BOBBY**" будет выглядеть как комбинация из следующих цветов: синий — оранжевый — синий — синий — желтый. И вам остается всего лишь "передвинуть" цвета в системе кристаллов при помощи кнопок. К примеру, если первым после нажатия красной кнопки был желтый кристалл, то для получения синего цвета первого кристалла необходимо нажать на первую кнопку два раза (то

есть, следуя извечной формуле R — O — Y — G — B — V). Поступив подобным образом со всеми пятью кристаллами, вы пронаблюдаете луч, проходящий сквозь верную последовательность кристаллов, вспышку и... вы уменьшитесь! Наши поздравления!

Интересно, чем бы стали заниматься лично вы, если бы уменьшились раз в двадцать? ...Отвратительно! Во всяком случае, наш герой нашел для своего размера применение получше — вам нужно просто пройти в маленькую дверцу (в правой части лаборатории), подняться по лесенке и зайти во вторую маленькую дверцу наверху. Все, на этом все преимущества малого размера закончились — пора задуматься о том, как бы вернуться к своему привычному росту. Как раз для этого служит миниатюрная лаборатория справа. Подойдите к ней поближе и ознакомьтесь с принципом работы этой установки: вы наливаете из трех кранов цветную жижу в пробирки, затем поворачиваете один большой кран, вся гадость сливается вместе, образуя сизую массу, которую наш пластилиновый страдалец пьет, после чего ничего не происходит, и он обиженно рыгает. Тонкость заключается в том, что жидкости нужно наливать точно до того же уровня, что и в наглядном примере на стенах ущелья. Порядок расположения пробирок здесь отличается от того, который вы могли наблюдать — так что не перепутайте цвета ингредиентов.

Итак, вот вы и обрели свой нормальный рост. Осталось только найти какой-нибудь выход из этой комнаты. А это не так уж и сложно — осмотрите все скульптуры, украшающие комнату, и вы найдете одну, в которой нос заменили кнопкой. Нажмите ее, и сверху (прямо вам на голову) упадет лестница. Поднявшись по ней, вы попадете в комнату, в стене которой установлен очередной видеомагнитофон — не правда ли, прекрасный повод пересмотреть все свои кассеты? Теперь становится совсем очевидной суть пластилиновой видео-Библии — рассказа про Создателя — робота Хоборга и противостоящего ему Адама, Еву и Сатану в одном лице — пластилинового побратима нашего героя, Клогга. Во всяком случае, если вы не забывали по пути подбирать все видеокассеты... Помните, для прохождения игры придется собрать все 20 штук!

Пройдите направо и садитесь в мрачную машину, напоминающую своим видом телепортер. Естественно, она представляет собой именно телепортер, который сможет перенести вас в различные участки огромного (как оказалось) мира Neverhood. Работает это чудо пластилиновой техники так: вы нажимаете одну из цветных кнопок, соответствующую тому месту, в которое вы хотите попасть — после чего, само собой, жмете большую красную кнопку. И вот вы уже сидите в такой же машине, но в другом месте! Приведем здесь список кнопок (по часовой стрелке от того места, в котором вы начали):

Салатно-зеленый	Вы сейчас сидите в этом месте. Верхний этаж лаборатории.
Синий	Башня главного Врага
Желтый	Пустыня
Сине-Зеленый	“Зеленая пустыня”
Песчаный	Внутри ловушки темная пещера с рунами
Красный	Стык миров

Вначале телепортер настроен только на одно место — на “стык миров”. Переместитесь туда и пройдите направо, пока не дойдете до того самого края вашей вселенной, на котором расположен Огромный Ржавый Гвоздь, удерживающий Ржавую Цепь. Именно эта Цепь не дает двум половинкам нашего пластилинового мирка объединиться навеки. Когда вы туда дойдете, можете удовлетворенно вздохнуть и откинуться на спинку своего кресла. Во-первых, вы прошли

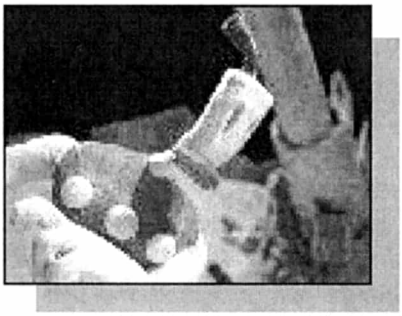
уже не меньше половины игры, а это не может не радовать любого игрока. Во-вторых, вам предстоит просмотреть огромный фильм “Борьба пластилинового человечка со ржавым гвоздем”. Когда фильм закончится, вы сможете вернуться к тому телепортеру, из которого только что вышли. Но на нем появится немало новых станций (ведь мир-то теперь увеличился вдвое!). Пока вам стоит переместиться на “желтую” станцию.

Прежде, чем попасть, собственно, в саму пустыню, вы вылезете из телепортера в помещении, в котором вам придется проверить свою реакцию. Это — комната с телепортером и большой кнопкой посередине, открывающей дверь в Пустыню. Кликните на кнопку мышкой, и, не дожидаясь, пока наш добрый друг закончит акт нажатия, кликайте на дверь. Все дело в том, что кнопка открывает дверь совсем ненадолго, и малейшая задержка может привести к тому, что дверь закроется перед самым носом нашего персонажа, вдобавок еще и хорошенько по этому самому носу ударив (вы уже, наверное, заметили, как наш герой ленив — переминается, понимаешь, с ноги на ногу — а время-то идет!).

Если вы вышли, то можете начинать спокойно осматриваться в этой странной пустыне со скрученными “в бараний рог” мертвыми деревьями. Не считая здания, в котором находится телепортер и из которого вы только что вышли, вы обнаружите здесь еще два объекта, расположенных вдалеке слева и справа от “главного пустынного маршрута”: это “красный дом” и “желтый дом”. Хотя, если поискать... Пройдите вперед через тоннель, подойдите к домам и развернитесь назад. Ага! Слева от тоннеля находится устройство с красной кнопкой и экранчиком, очень напоминающее своего собрата рядом с мостом-лестницей. Это — панель для ввода Секретного Кода, который вам сообщила та самая первая консоль до этого. Работает она просто — когда покажется тот символ, который у вас записан в бумажке, нажмите красную кнопку и готовьтесь выбирать следующий. Кроме тех символов; которые записаны у вас, в этой консоли появился новый (его появление сопровождается трелью). Его нужно поставить вместо того специального значка, который должен стоять у вас в записанной последовательности. Если вы наберете все двенадцать символов правильно, то секретная дверь в скале откроется, вы зайдете и поднимете с пола видеокассету. И не думайте: “Разве стоило столько городить ради глупых записей, которые я даже не смотрю”! Когда вы соберете все кассеты — поймете, зачем вы их собирали. Кстати, в этой комнате вы увидите какую-то штуку, лежащую на недоступном пока втором этаже. Туда вам еще придется добираться... Позже. А пока выходите отсюда.

В красном доме вам пока делать нечего, так как там находится всего лишь проход к следующему телепортеру. Отправимся-ка пока в соседний желтый дом. Заходите внутрь, спугните мышь (нажав кнопку на полу) и идите направо, пока не попадете в очередной видеозал (не стоит повторяться — вы наверняка уже знаете, что нужно делать в таких местах).

Здесь вам обязательно нужно решить задачку, что ждет вас в виде обманчиво белого холста на правой стене. Задачка эта, теоретически, требует от вас запоминать расположение изображений на квадрате “восемь на шесть” и выбирать все пары одинаковых картинок, но как раз запоминать что-то здесь не стоит. Куда лучше и проще сразу составить “схему” решения, тем более что в будущем вам понадобятся некоторые числа из этой схемы (количество парных картинок того или иного вида). Не говоря уже о том, что “с разбега” решить подобную задачку могут люди только с очень хорошей памятью. Наш совет — чертите на бумажке прямоугольник шесть на восемь, осматривайте по очереди содержимое каждого из сорока восьми квадрати-



На распутье

ков поля игровой задачки, наносите на вашу схему, а потом попарно открывайте картинки на экране — и смотрите не ошибитесь, иначе придется начинать все сначала!

Но вот прозвенел колокол, возвещая о вашей победе, и вы можете радостно отправляться налево, сохранив столь трудоемкую схему для лучших времен. В случае чего, вернитесь сюда — схема уже никуда не пропадет... Считайте это наградой за свои труды. Теперь попытайтесь перейти через мостик в левую часть дома, где дорогу вам преградит странное пластилиновое препятствие — явный знак того, что сейчас вам придется решать очередную глупую задачку. А как же иначе, ведь за этим мы и были посланы судьбой в сей замечательный пластилиновый мир! Ну что ж, посмотрим, какой сюрприз на сей раз приготовили для нас создатели игры.

Да... Какая же игрушка (конечно, если в ней нет крови, убийств и прочих прекрасных вещей, что случается крайне редко) обойдется без самого добрейшего из всех добрейших поступков, на которые способен человек — помощи бедной мышке, заплутавшей в страшном лабиринте из собственных норок, в поисках ломтика сыра, припрятанного (наверно, ею самой) в самом конце лабиринта. Ну что тут говорить. Задачка не очень сложная, тем более, что и сама мышка будет помогать вам, указывая направление на сыр: если нос ее повернут налево, то ближайший путь к сыру — именно в той стороне, и наоборот. Если слева от одной норки ее нос повернут направо, а справа — налево, то именно в эту дырку вам и нужно направлять оголодавшую грызунью. Пользуясь этим методом, вы рано или поздно все-таки "загоните шар в нужную лунку" (то есть мышку в нужную норку), и она не останется без завтрака (а может быть, обеда), а вы будете поощрены ударом колокола — и открытым путем в еще одну комнату. Учтите, что для этого вам, возможно, придется не один раз пройти по одному и тому же (казалось бы) месту.

Комната, находящаяся по ту сторону моста, примечательна только одним предметом — мрачным ржавым кинопроектором, который можно возить туда-сюда, подобно прожорливой Пасти из начала игры. В данном случае вам следует произвести действие, которое может поначалу показаться несколько странным — но зато со временем вы сможете порадоваться, что вам не придется тащиться назад из-за такой мелочи. Итак, вам следует перетащить этот проектор на то самое место, с которого вы не так давно согнали жирного мыша (то есть на два экрана вправо). После этого включите местный откачиватель воздуха, нажав кнопку на полу... Итак, кинопроектор унесся в неизведанную даль. Но ничего, вы с ним еще повстречаетесь!

Выходите отсюда и заходите в "красный дом". После короткой сценки "Герой расплющивает зелено-голубых агнцев крышкой большого красного гриба" вы окажетесь в совершенно другом месте, из которого есть один-единственный выход — в некий желтый дом прямо у вас перед носом. Как вы догадываетесь, "если персонаж может зайти только в одно место, значит, именно там его ждет ловушка". И действительно, в доме вас ждет большая дыра (в которую вы провалитесь), злобное чудовище (которое будет бить каменным молотком по вашим рукам, что-то насвистывая себе под нос), а также темная пещера (в которую вы в результате упадете). Впро-

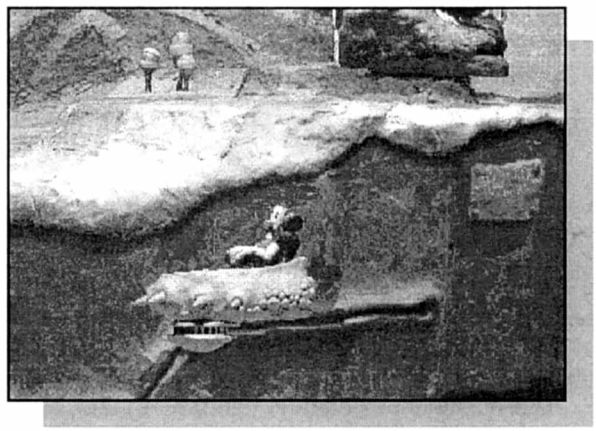
чем, силы зла, видимо, не подозревают, насколько полезна вам будет именно эта темная пещера — в ней есть все, что нам нужно: немного тайны и билет домой. Перепишите код со стены (он светится зеленым светом, примерно как надпись EXIT в кинотеатре), садитесь в телепортер и переноситесь в так называемую "зеленую пустыню" (сине-зеленая кнопка).

Погуляв немного в этом большом, пустом и очень зеленом пространстве, вы в конце концов обнаружите только два объекта, выделяющихся на фоне общего унылого однообразия — колонна и ящик, вделанный в скалу. Колонна, к сожалению, абсолютно бесполезна, а вот в ящике содержится то, что, скорее всего, понравится нашему герою. Конечно! В ящике вас ждет очередная загадка. Впрочем, если вы думаете, что следует готовиться к проверке на сообразительность или на быстроту реакции — вы глубоко заблуждаетесь. Это всего лишь проверка на то, записали ли вы содержимое "проверки на память".

Перед вами три картинки, которые вам встречались на том самом белом экране в "желтом доме". От вас требуется тщательно пересчитать, сколько таких картинок было изображено на экране (обратите внимание на то, что число просто обязано получиться четным — 2, 4, 6 или 8) и выставить его на кубике рядом с картинкой. Когда вы установите таким образом три кубика, нажмите большую кнопку... И игрушечный медведь, подвешенный на проволоке, передвинется куда-то вдаль. Думаете — какая мелочь? Однако, Робот Билл так, похоже, не считает, и устремляется вслед за уплывшим вдаль медведем. А ведь Робот по своим размерам вполне сравним с горами нашего мира... Неужели это конец света? Пора падать на колени, поднимать руки к небу, каяться в грехах и читать хором пластилиновый Апокалипсис? Или еще можно что-то сделать привычными способами — а именно, решением задачек? Хочется верить и надеяться.

При слове "надежда" в пластилиновом мозгу нашего героя зарождается гениальная идея. Ну конечно! Он во время своих странствий видел только две вещи, способные произвести какие-то изменения на уровне Большого Мира. Гвоздь-то он уже давно выдернул, а вот пушка до сих пор стоит и ждет своего часа. На ее контрольной панели были изображены какие-то сложные символы, которые мы в свое время просто за ненадобностью проигнорировали. А ведь, возможно, при должной настройке пушка сможет выстрелить и нанести удар по роботу!

Сказано — сделано. Идите по направлению к пушке. Для этого вам нужно будет сначала переместиться при помощи телепортера туда, откуда вы, собственно, начали свои перемещения (салатно-зеленая кнопка на пульте управления). Оттуда идите в комнату с колечком, дернув которое вы переместитесь сразу (самым быстрым путем) аж на два этажа вниз — в лабораторию. Через комнату с радиоприемником выходите из желтого домика (чтобы входная дверь открылась, вам необходимо будет вернуть циферблат радио в первоначальное положение) и поднимайтесь по мостику-лесенке наверх, на берег бывшего пруда с пушкой.



Американские горки

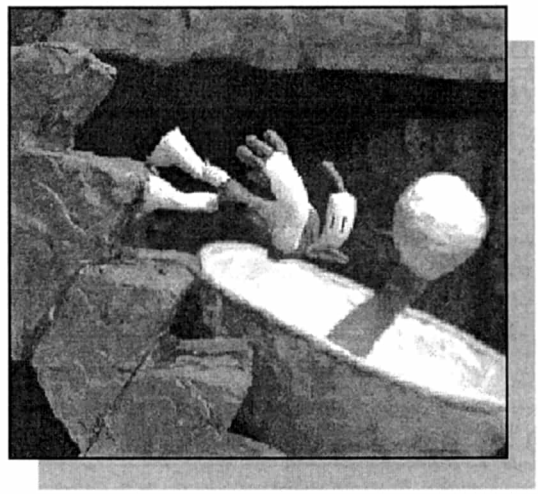
Часть третья. Победа Пластилизма

Итак, сейчас ваша задача — забраться на пушку и каким-то образом направить ее на злобного робота. Тут-то нам и пригодятся две комбинации символов, которые мы переписывали в комнате за решеткой (под холлом Записей) и в зале с первой (салатно-зеленой) станции телепортации. Первая комбинация из трех символов должна быть введена на пульте управления в ячейки слева, предназначенные для наведения пушки по вертикальным координатам, а вторая — из станции с телепортером — в ячейки справа, управляющие горизонтальными координатами. Затем вам останется только перевести на противоположные концы шкалы с делениями стрелочки, и вы увидите в объектив нашего милого робота и плюшевого мишку. Вот мы и навели на цель тяжелую артиллерию. Можно и стрелять. Ура! После этого как бы следует сходить и посмотреть, поглумиться над поверженным врагом. Однако на самом деле имеет смысл сходить и сделать еще одно дело "по эту сторону лаборатории" — вы же не хотите потом повторять еще раз длительную (и мучительную для нашего героя) процедуру кувыркания по лестнице, уменьшения и увеличения!

Переведите устройство "мост-лестница" в положение "мост" и вернитесь в те (уже порядком забытые) места, в которых мы начинали наши похождения. Вы должны пройти через дом с ящероподобными статуями — в тот карьер, где вы впервые ездили на монорельсовой дороге. Тогда ваша задача была проста: спуститься вниз, проехать по спирали и нажать кнопку. Впрочем, не бойтесь — ничего сложнее вас и не ждет. Тем не менее, поездить придется изрядно... Итак, как вы помните, не так давно вы объединили две половины пластилинового мира. При этом правая часть дороги соединилась со своим продолжением в другом мире. Следовательно, вам следует проехать туда и исследовать новый участок! В конце этого пути вас ждет второй этаж небольшой комнаты (той самой, на первый этаж которой вы попадали, вводя двенадцатизначный код), и подберите с пола небольшой ключик. А теперь возвращайтесь обратно тем же путем. Да-да, придется снова пройти через дверь с тремя замками, перевести "мост-лестницу" в положение "лестница", уменьшиться и увеличиться, проходя через лабораторию, затем телепортироваться в "зеленую пустыню". Наконец-то! Подойдите к тому месту, на котором до этого выставляли цифры на кубиках...

Итак, ну и к чему же привели наши разрушительные действия? Робот лежит в отключке, в его электронной башке бегают искорки... А наш друг тем временем уже добрался до пульта управления самой страшной боевой машиной за всю историю Neverhood. Ну, для начала он изменит "ориентацию" этого робота со "злой" на "добрую". Не то чтобы это в нем высоконравственные порывы взыграли, просто в целях собственной безопасности такая операция была просто необходима. Тут-то старина Билл и начнет потихоньку подавать признаки жизни. Надо воспользоваться работоспособностью робота! Нашему пластилиновому персонажу, правда, интересней просто дергать за различные рычаги, а не использовать столь внушительную махину для священного процесса разрушения. В общем, бредистика просто полнейшая: робот одно делает (сюсюкает с плюшевым мишкой), наш герой рычаги туда-сюда дергает, бедного робота прыгать заставляет (грязный приколист! Позор!), а тут еще какой-то лупоглазый товарищ с кольцом наверху черепа (сам Клогг, о его происхождении вы можете узнать все, пересмотрев исторический видеофильм) решает поучаствовать в событиях, выпустив на робота страшного Зверя.

Далее события разворачиваются с неимоверной быстротой — возникает впечатление, что последующие сцены взяты из нового фильма К. Тарантино “Пластилиновое чтиво” — этакая “Ситуация с плюшевым медведем”. Думаю, играющий в Neverhood составит свое личное мнение по поводу этого разрушительного фильма — а мы только скажем, что в результате всей этой убийственной кутерьмы, борьбы гигантов наш персонаж, Клэймен, окажется в каком-то новом помещении (он человек маленький, какое ему дело до разборок Великих, главное, чтобы квест продвигался!), еле успев запрыгнуть туда перед тем, как дверь закроется. Ну что ж, новое место — новые приключения! Забегая немного вперед, заметим, что именно здесь (точнее, на втором этаже) располагается последняя (шестая) станция телепортации, активирующаяся по синей кнопке.



Считать ступеньки — любимое занятие Клеймена

Что ж, пора приступать к выполнению своего последнего задания — а именно, постараться проникнуть вглубь замка Клогга. Для этого необходимо найти три ключа, открывающие дверь в гнусное обиталище Клогга. Один из этих ключей у вас уже должен быть (вы взяли его из комнатки в конце длинного монорельсового пути). Второй ключ появляется, когда вы вставите все двадцать видеокассет в плейер и просмотрите их с начала до конца (теперь поняли, зачем вы их собирали?). Ну, а третий лежит прямо здесь. Точнее, он болтается в воздухе над балконом, подвешенный к воздушному шарику. А прямо под ним на этом самом балконе валяется иголка. Ну, вы поняли, что тут надо сделать — взять иголку, подняться на лифте на второй этаж (кстати, там вы найдете последнюю, двадцатую кассету), высунуться в окно и кольнуть шарик. Потом спуститься на первый этаж и забрать упавший ключ.

Теперь зайдите в “зубастую дверь”. Вот они, наши старые знакомые, засосанные в откачиватель воздуха! Мышка грызет свой сырок, кинопроектор тихо ржавеет и ждет, когда вы опять начнете его перетаскивать туда-сюда... Найдите место, в котором он слегка повернется к стенке, дерните за рычаг и перерисуйте то, что увидите (ранее вы не видели вторую половину этой картинки) — три ключа и число, которое им соответствуют. Теперь подойдите к правой двери, вставьте в нее ключи и соображайте, в какую из десятка с лишним дырок следует вставить каждый ключ. На самом деле, решение вы видели только что в свете проектора — на стене четко написано, куда нужно вставлять каждый ключ. Например, если число — 3125, то ключ, похожий на первый из нарисованных на стене, нужно вставлять в третью дырку, второй — в двенадцатую, а третий — в пятую. Удар колокола, и вот вы уже в следующей комнате...

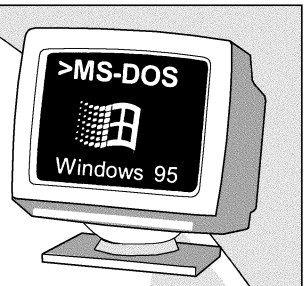
Да-да, напоследок мы сможем снова полюбоваться на свою старую знакомую Пасть на ножках. Это же просто ностальгический момент — кольца сверху, Пасть, линейное прохождение комнат “слева направо” — совсем как в начале... Однако, это все-таки не первая, а последняя загадка Neverhood. Даже немного грустно, правда? Во всяком случае, подвиньте Пасть так, чтобы она находилась под самым правым (пятым) кольцом, забирайтесь на кольцо и прыгайте

прямо в Пасть! Через некоторое время она с силой выплюнет вас, и вы пролетите через пропасть в следующую комнату. Ну, а там "ваше дело маленькое" — просто пройдите направо, и готовьтесь принимать заслуженные поздравления и смотреть на конец игры. Какой бы он ни был — триумф Добра или Зла! На этот раз выбор будет за вами, а не за таинственными и сверхъестественными существами, как обычно в подобных игрушках. Ни один моралист не отнимет у вас сейчас право назвать себя королем Neverland, если вы этого захотите — и ни один злой панк не помешает вам помочь доброму богу-роботу Хоборгу.

Так что, как только финальный фильм приостановится, чтобы вы смогли сделать свой рòковой выбор, вам останется только решить (наконец-то), чьей персоне вы отдаете предпочтение в сложном деле управления миром Neverhood — своей или великого Хоборга, и кликайте на одну из них. Только помните — наш персонаж — не Бог, ему свойственны и отрицательные черты, а ведь опьянение властью может довести его до того, что нехорошее в нем восторжествует! Так зачем же тогда мы мучились, проходили квест? Неужели для того, чтобы увидеть свою уродливую, но увенчанную короной физиономию, искаженную алчным желанием обладания Neverhood'ом? ("Разумеется, ДА!!!" — Клогг). Или стоит все же отдать дело в руки единственного достойного великой Короны Создателя!? Зачем нарушать Равновесие, лезть наверх, где тебя никто не ждет, если можно спокойно пользоваться всеми возможными пластилиновыми радостями, будучи всего лишь простым обитателем этого счастливого мира? Впрочем, выбирать вам. Мы надеемся, что вы сделаете достойный человека (несмотря на то, что он сделан из пластилина) выбор. И да пребудет с вами Сила!

Realms of the Haunting

Королевства заколдованных



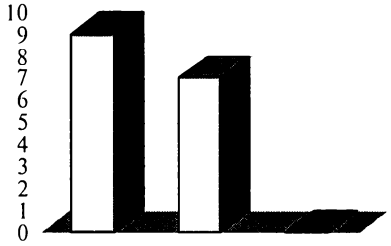
Год выпуска	1997
Распространитель	Gremlin Interactive
Разработчик	Gremlin Interactive
Категория	Приключение/аркада,3D

Минимальные условия	486-66, 8 Мб
Оптимальные условия	Pentium-90, 16 Мб, CD-ROM 8x
Графика	Lo Res
Размер	1 CD, RIP 95 Мб, zip 40 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

9 7



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	9
ЗВУК	8
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **9**

Добро отражает Свет, и любая Тьма порождается лишь Злом. Все это — зеркала души, отражения разума.

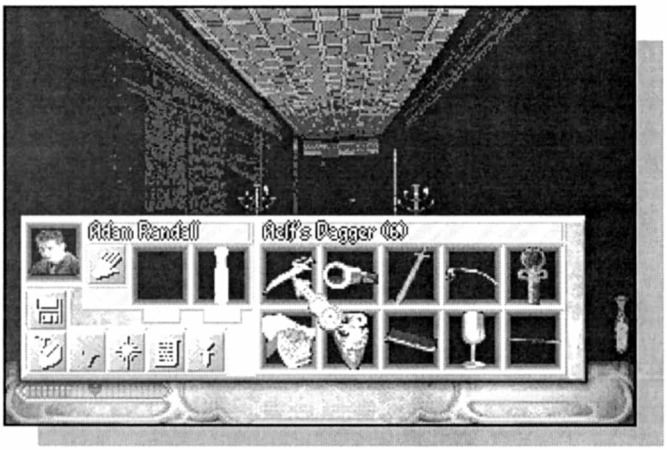
Выбирай как следует!

Жизнь наша так переполнена всяческими загадками, что фактически ни на один вопрос мы не способны ответить однозначно. Никто не может с полной уверенностью утверждать, что та скудная информация, что мы собираем на протяжении нашего жизненного пути, истинна и верно нами истолкована. Что же случается с нами в непознанной стране Смерти, из которой еще ни один человек не возвращался? Или все же возвращался? Ведь не ответив на эти вопросы, мы не можем даже четко осознать, кто же мы такие... Каждый задает себе эти вопросы, каждый отвечает на них для себя, забываясь в опиуме религии или отсекая сомнения всеобщим жестким отрицанием. Но время хранит легенды о тех, кто сталкивался с разгадками тайн бытия. Быть может, человек действительно находится под влиянием потустороннего мира, окруженный магической паутиной душ ушедших, к которым рано или поздно и его душе придется присоединиться?

Итак, перед нами именно такая легенда. Легенда о молодом человеке, потерявшем отца, смерть которого не разорвала тонкую нить между ними. Легенда о таинственном доме, открывающем врата разгадки. Легенда о душе, томящейся в плену, молящей о помощи. Легенда о мече и винтовке, уничтожающих бесчисленные легионы Зла. Потревоженный странными снами потомок, услышав мольбы, отправляется помочь отцу и уяснить кое-что для себя. Ну а мы поможем ему в этом!

Нашего героя ожидают коридоры и залы мрачного приюта Зла, места обитания безжалостных порождений ночи, единственным инстинктом которых является желание убивать, лишать людей жизненной силы, предавать их души Тьме. Само собой, в таких случаях приходится пользоваться великой аксиомой истинных героев: убивай всех, пока они не убили тебя. Отсюда вывод: придется немного пострелять, и это, в принципе, не так уж и плохо, скажем прямо — приятно. И если в красиво меблированном, чистом и, казалось бы, абсолютно мирном дворце вам на каждом шагу будет попадаться амуниция, кем-то заботливо брошенная на произвол судьбы, не удивляйтесь, а подбирайте ее поскорее и будьте уверены на сто процентов — она вам обязательно пригодится. А если на вас из мрака коридора полезет полусгнивший монстр, не задирайте голову к небу в беззвучном вопросе: “Но это же квест!?”, а начинайте методично разделывать его по всем параметрам, используя все подручные средства.

Итак, когда Адам (молодой человек с задумчивым выражением лица) узнает о смерти своего отца-священника, его начинают мучить странные сны, связанные с отцом и неким таинственным домом, о котором тот очень часто вспоминал в последние дни своей жизни. Сны становятся все отчетливее, и вдобавок странная ситуация усугубляется тем, что к Адаму приходит зловещий и мрачный субъект, назвавшийся старым другом отца (Адам про себя отмечает, что у его отца вкус в выборе друзей был получше — и, как потом выяснилось, не беспочвенно) и передает ему некий пакет от отца, который тот зачем-то просил передать своему сыну. И вот пакет открыт, а в нем обнаруживаются какие-то осколки подозрительных оккультных артефактов. Их присутствие каким-то образом усиливает сны Адама. Это становится последней каплей — доведенный до полубезумия Адам наконец-то принимает решение отправиться в упомянутое отцом странное место, “дом с привидениями”, и лично со всем разобраться.



Загляните в инвенторий — может найдется что полезное

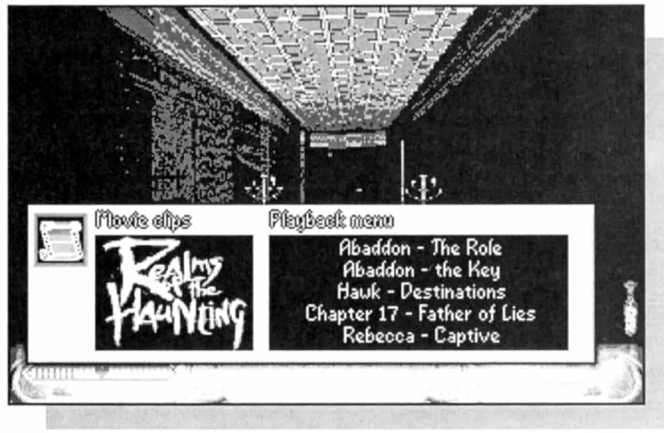
Добро пожаловать в Проклятый Дворец На Краю Деревни, о незваный гость. Да, незваный — никто вас здесь видеть не желает, или вы думаете, что приглашение мертвого священника (к тому же он сам здесь пленник, как потом выяснится) вашего отца, имеет в обители Зла какое-либо значение? Конечно, нет — так что неудивительно, что одними из первых предметов, которые вы положите себе в карман, будет не что иное, как револьвер системы "Кольт" и несколько магазинов к нему. Но пока не спеша осмотритесь вокруг — нужно же осознать, в каком замечательном месте вы, скорее всего, проведете те немногие минуты, которые вам осталось жить...

Так или иначе, место это довольно приятно на вид. Как бы там ни были недружелюбны его обитатели, явно старающиеся не нарушать ваше гордое одиночество, их отсутствие — это прекрасный повод рассмотреть пока все вокруг потщательнее и, если можно так выразиться, "подготовиться" к дальнейшим похождениям. Ну и что же можно сказать про помещение? Это дворец с очень богатыми интерьерами, погруженный в сумрачные тени. Кстати, освещение и другие световые эффекты в игре сделаны очень приятно — свет расходится и от лампы в вашей руке, и от других светящихся объектов. Конечно, графическая система Realms of the Haunting — это не развернутая 3d-система вроде Quake, но все равно такую идею в квесте можно назвать более чем интересной находкой. Самая же приятная "находка" создателей игры в освещении заключается в том, что свет от керосиновой лампы все время мерцает, что отражается и на окружающих предметах, придает им некую живость. А про остальные и говорить нечего — сами все увидите.

Что же касается внутренних помещений Дома, его интерьеры сделаны серьезно, даже в окнах (которые вполне можно разбить выстрелом — ну прямо Duke Nukem!) виден миленький грозовой небосклон, вертикально падающие на бренную землю капли дождя и набухшие кроны деревьев. Все это помогает избавиться от отвратительной и давно уже надоевшей клаустрофобии, которая присутствовала во многих квестах такого рода. Ну, о пентаграммах на стенах, полтергейстах и резких звучках, испускаемых дробящимся стеклом и закрывающимися у вас за спиной дверьми и говорить нечего... Что тут еще можно сказать — вперед, да здравствует борьба со Злом его же методами (само собой, во имя высоких целей...)!

Поскольку мы имеем дело с квестом, в котором содержатся также и элементы трехмерной стрелялки, одной из важнейших потребностей в игре будет убийство. Конечно, дикой экспрессии, крутых поворотов и быстро бегающих монстров вы здесь не встретите (квест все-таки). Тем не менее здесь совсем не помешают несколько советов, ведь привычка квестеров к замедленной реакции на происходящее может привести к гибели, а привычка думеров убивать монстра, быстро и ловко (обычно не напрягаясь) уворачиваясь от огненных шаров с помощью

функции “strafe” здесь неактуальна из-за медлительности игры, хотя, конечно, никогда не помешает.



Внутриигровое меню

Наиболее удачным методом в общении с монстрами из ROTH’а является спокойное и методичное расстреливание подвернувшегося под руку монстра с не слишком близкого расстояния. После выстрела просто отбегите подальше, а затем цельтесь получше. С одного выстрела обычно умирают монстры только одного, самого слабого вида — зомби. Так что не стройте из себя крутого думера, а действуйте как можно более осмысленно. Не тратьте попусту вашу с трудом добытую амуницию: особенно когда вы отыщете для своей оружейной коллекции различные виды посохов (так как их заряды бесконечны), старайтесь использовать именно его, а амуницию берегите для расправы с крупными группами монстров. И старайтесь использовать мышь, а не клавиатуру!

Создатели игры немного облегчили вам процесс расчистки дома от враждебно настроенных элементов: большинство монстров не догадываются о возможности переместиться между помещениями, разделенными дверьми (это не значит, что они не могут пойти за вами к соседней комнате по коридору!), отсюда вывод — можно встать за дверью и, не особо пугаясь за свое здоровье, выпускать заряды в сторону проходящей мимо (обреченной!) жертвы. Но вот что вам нужно особо тщательно оберегать, так это ваше здоровье. И если вы по собственной глупости в бою лишились одного-двух хитов, лучше все-таки поступиться гордостью, восстановиться, и затем постараться пройти последний бой без потерь. Конечно, не всегда это получается — впрочем, для этой цели существуют лечебные эликсиры, бутылочки, которые вы изредка будете находить по ходу игры. Но учтите: бутылочек в игре ограниченное количество, а монстров — бесконечно много! Берегите здоровье!

Управление

Расскажем теперь вкратце об интерфейсе игры. Прежде всего обсудим клавиши, с помощью которых осуществляется управление вашими перемещениями, экраном и всем остальным. Как и в любой игрушке, сходной с Doom по основной концепции окружающего мира, этих кнопок не так уж и мало. Причем, что обиднее всего, дизайнеры игры решили слегка изменить расклад кнопок по сравнению со стандартом на Doom-игры. Не забывайте, мол, что в квест играете!

[H] — помощь. Убрать эту надпись можно повторным нажатием на [H]. Учтите — появление надписи не останавливает игру!

Клавиши управления курсором (вверх, вниз, влево, вправо) — все как обычно. Вы идете вперед, отступаете и поворачиваетесь влево или вправо.

PgUp/PgDn — как и в Duke Nukem, нажатие на эти кнопки заставляет героя временно задрать (или опустить) голову. После того, как кнопка будет отпущена, голова вернется в нормальное положение.

Home/End — а эти кнопки стоит использовать, когда вы хотите наклониться вверх или вниз, причем без последующего возвращения в исходное положение. Причем в Realms of the Haunting вам придется часто использовать их — например, для того, чтобы заглянуть под стол и достать оттуда бумажку. Для того, чтобы выпрямиться после этого, просто нажмите PgUp или PgDn.

A — прыгнуть. Прыгать можно и с разбега.

Z — встать на колени. Иногда помогает против вражеских выстрелов, кроме того, иногда просто полезно видеть то место, по которому вы идете, с более близкого расстояния.

<, > (или запятая и точка) — strafe влево или вправо, то есть "отступление боком". Пожалуй, самая полезная функция, когда прямо на вас летит пуля или огненный шар.

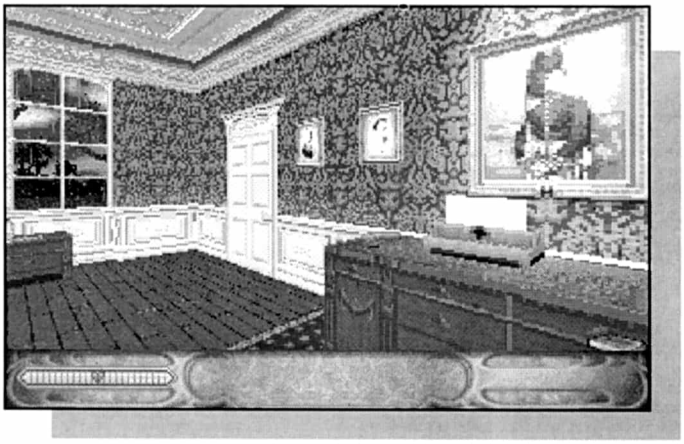
CapsLock — включение и выключение режима бега (аналогично зажатию кнопки Shift в Doom-подобных играх). Крайне полезно включить режим бега перед прыжками.

Ctrl — выстрел. Как бы создатели ни издевались над Doom'овскими стандартами на кнопки strafe'а и режима бега, святое они тронуть все же постеснялись. Так что знаменитый Doom'ерский выстрел через Ctrl здесь работает. Хотя стрелять мышью удобнее...

1-6 — выбор оружия. Первое оружие — это ваш кулак (бензопилы не найдете, не надейтесь...), а остальные — это предметы, лежащие на позициях 1-5 в списке оружия в ваших карманах. Так что кладите туда то, что вам понадобится чаще всего...

I — окно с содержимым ваших бездонных карманов.

C, V — изменение "гаммы" экрана, то есть насыщенности цветов. В темном подземелье имеет смысл слегка увеличить "гамму", а посреди ярко-зеленой лужайки (да-да, будут и такие) — уменьшить.



Подойдите к картине на стене, приобщитесь к культуре

-, + — уменьшение и увеличение "рабочей" части экрана.

Пробел — после смерти нажмите эту клавишу, и автоматичѳски загрузится последняя сохраненная игра.

F1 — показать/спрятать оружие.

F2 — включить или выключить субтитры.

F3 — выбор режима игры (easy/normal item choice). Когда вы играете в "легком" режиме, при клике на предмет в ваших карманах автоматически подбирается тот, который имеет смысл использовать на него. Таким образом,

вам не придется бесконечно перекладывать вещи из одной руки в другую. На самом деле Realms of the Haunting — одна из немногих игр, в которых игра не на easy не имеет особого смысла. От установки normal mode квест сложнее не становится, а неавтоматический выбор предметов добавляет одну совершенно нежизненную проблему: выбор ключей. Когда вы стоите в комнате, на вас из противоположного угла бежит нечто клыкастое и шипастое, у вас просто нет времени брать в руку ключ от двери. Куда удобнее просто кликнуть на дверь, открыть ее и выбежать...

F5 — переключить значение кнопок мыши (левой — на правую, и наоборот). Фирма Gremlin Interactive заботится о левшах...

F6 — выбор видеорежима

F9 — сохранить игру в "десятый слот". Этот слот не виден при загрузке игры через главное меню.

F10 — восстановить игру из "десятого слота".

Кнопки при работе с карманами.

!1-%5 — выбрать карман (сумка, оружие, магия, книги, воспоминания).

Кнопки управления курсором — выбор конкретного предмета.

Enter — выбрать указанный предмет и выйти из режима просмотра карманов.

Space — посмотреть на предмет.

S — поменять предметы местами.

U — использовать предмет.

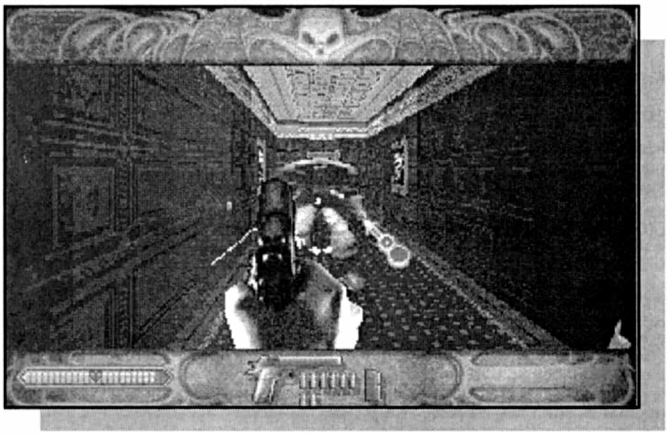
D — основное меню.

Когда вы шатаетесь по Дому, смотрите на цвет двух кнопок своего мышиного курсора. Он соответствует тому, что произойдет, когда вы нажмете на левую или правую кнопку курсора:

Красный (левая кнопка) — означает, что в эту сторону можно выстрелить или ударить. Если у вас в руках нет оружия, Адам ударит цель кулаком (что, разумеется, почти бесполезно). Кстати, заметьте, что стрельба "мышью" — полезней, чем стрельба с помощью кнопки Ctrl: мышкой можно стрелять куда угодно, а клавиатурой — только прямо вперед. Иногда удобно позвать друга и попросить его наводить курсор и стрелять, а самому бегать вокруг и поворачиваться к монстру.

Зеленый (левая кнопка) — означает, что с этим объектом (дверь, стена, пентаграмма) можно нечто проделать. Если у вас в руках есть какой-нибудь предмет, соответствующий этому объекту (например, ключ — для двери, кувалда — для стены, жертвоприношение — для тех сил, что замкнуты внутри пентаграммы), то этот предмет будет использован. Если же такого предмета нет, то произойдет некое абстрактное действие, связанное с объектом (Адам попробует просто открыть дверь, толкнуть стену, потрогать пентаграмму). Кстати, обратите внимание на то, установлен ли у вас Easy mode.

Синий (левая кнопка) — означает, что сделать что-то можно (почти зеленый!), но пока Адам попросту находится слишком далеко. А открывать дверь с трехметрового состояния даже герою было бы тяжеловато...



Язык "Магнума" понимают даже монстры

Белый (правая кнопка) — означает, что на этот предмет можно посмотреть, и Адам и его спутники (если оные появятся) готовы сообщить по этому поводу игроку хоть что-то.

Когда вы переведете курсор в верхний левый угол и нажмете левую кнопку мыши (или просто нажмете на клавиатуре клавишу [I]), перед вами появится окно "Inventory" — содержимое карманов Адама. Его собственность рассортирована по пяти категориям (слева направо) — обычные предметы (лампы, ключи, спички...), оружие (мечи, посохи, пистолеты...), магические или непонятные предметы (амулеты, лечебные бутылочки, кольца...), книжки (дневники, журналы, свитки, карты...) и, наконец, "информация" — там Адам носит свои воспоминания о встречах с различными персонажами и особо запоминающимися объектами.

Любой предмет можно посмотреть нажатием на правую кнопку мыши. При этом в левой части окна могут появиться иконки дополнительных функций осмотра — глаз (повторить фразу, которую выдает Адам при осмотре), "i" (дополнительное меню информации — обычно с командами типа "Вспомнить...", "Обсудить..."), "страница назад" и "страница вперед" (используются при чтении больших книжек). Кроме того, при малом разрешении экрана страница книги или свитка может не уместиться в окне — тогда вам читать ее придется, как бы "осматривая" лист. Для этого нужно нажать левую кнопку и двигать мышью, перемещая видимую часть текста. Для того, чтобы закрыть окно осмотра (так же, как и любое другое окно в игре) кликните на маленькую иконку в левом верхнем углу окна или нажмите на [Esc].

Для того, чтобы использовать один предмет на другом, нужно взять его (нажатием левой кнопки мыши), поднести к другому и нажать правую кнопку. Для того, чтобы использовать предмет на себя (обычно это делается с лечебными бутылочками), нужно сперва его взять (левая кнопка, а затем сразу нажать правую кнопку). Для того, чтобы поменять две вещи местами (это полезно делать с оружием), возьмите одну и поставьте на другую (левой кнопкой).

Кроме того, иногда полезно напрямую заставить Адама взять предмет в руку. Для этого возьмите предмет из сумки и положите в слот для левой или правой руки. Оружие берется в левую руку, предмет (ключи и прочее) — в правую. Впрочем, если вы играете в режиме Easy mode, такую операцию вам, скорее всего, производить придется крайне редко.

И, наконец, кликнув на иконку "диска", вы войдете в главное меню. Здесь можно сохранять и восстанавливать игру — в один из девяти слотов, управлять системными параметрами, пересмотреть видеовставки и, наконец, выйти в DOS. Мы подробнее остановимся на видеовставках. Они разделяются на две категории: интро (три фильма — два из заставки игры и пяти-

минутный видеорассказ про то, "Как создавали Realms") и собственно вставки. Для первых зарезервирована специальная команда главного меню "Replay intro", а для просмотра вторых следует кликнуть на большую и кровавую надпись "Realms of the Haunting" в левой части главного меню. Вначале вы сможете повторить только показ заставки первой главы, но со временем у вас накопится почти час видеовставок, которые можно до бесконечности пересматривать и предаваться ностальгическим воспоминаниям. Особенно это приятно делать, когда текущее положение в игре безнадежно...

Подозрительно пусто, наверное, засада

Теперь скажем пару слов о тех радостях, что видны в нижней части вашего экрана. Слева вы видите зеленую полоску с делениями, указывающую вам на то, сколько "единиц жизни" у вас осталось. Если же зеленая полоска вдруг окрасилась в кроваво-красный цвет, значит, пора принимать какие-либо действенные меры по излечению Адама. Посередине может болтаться изображение вашего текущего оружия, возможно, вместе с информацией по количеству зарядов или боеприпасов (оно включается и выключается по команде выстрела или кнопкой [F1]). И, наконец, в правом нижнем углу экрана вы увидите выбранный (зажатый в правой руке) предмет.

Ну, а теперь хватит рассуждать о делах отвлеченных. Темные Силы Дома пробудились и ждут вас. Так пусть подавятся!

Описание игры

Глава первая. Тени (Shadows)

Обойдите полутемный коридор, в котором вы оказались. Все двери, на которых нарисована мерцающая зеленая пентаграмма, надежно заперты — пытаться что-то сделать с ними совершенно бесполезно. Зато вы обнаружите еще один коридор, который уводит в сторону некой хорошо освещенной комнаты, а также стоящий там же небольшой журнальный столик. Возьмите с него книжку (Look homeward angel — Ангел, посмотри в сторону дома) и магазин от "кольта". Пожалуй, именно сейчас стоит поудивляться тому, в каких неподходящих местах оставляют зловещие хозяева Дома амуницию к оружию — ведь удивляться таким мелочам, скорее всего, скоро надоест. Или не будет времени...

Охотник за привидениями

Пройдите в освещенную комнату. Со столика рядом с окном возьмите еще один магазин. С большого письменного стола (на котором стоит пишущая машинка) вы сможете забрать вырезку из газеты, рассказывающую о "магических кругах" на полях Корнуолла — одних из наиболее распространенных "свидетельств" посадки неопознанных летающих объектов. На том же столе лежит столь желанный револьвер — если хотите, можете побегать вокруг, пострелять по окнам и зеркалам... Только сначала запишите игру, а после кратковременного сумасшествия восстановитесь! Патроны нужно беречь, это должен знать даже ребенок!

Подходя к столу, вы наверняка не могли не обратить внимание на тот факт, что печатающая машинка (в которой нет красящей ленты) начала что-то печатать. Заберите из нее отпечатанный листок, загляните в список своих предметов и прочитайте то, что так хотели вам сообщить безвестные духи. "Мы живы... мы живы... если у вас есть бог... если вы верите в вечную душу... помогите нам..." Н-да, отчаянный призыв. Но ничего, пускай подождут — ведь раньше-то они как-то терпели!

Не будем тут слишком долго задерживаться, а отправимся в одну из не замкнутых пентаграммами дверей (их всего две, и они ведут фактически в одно и тоже место — к лестнице, ведущей вверх), а затем пройдите по лестнице один пролет. Повернувшись направо, следуйте по коридору, где вскоре обнаружите дверь, не скрепленную пятиконечным заклятием — казалось бы, какая удача! Но попытавшись проникнуть внутрь помещения, вы с удивлением обнаружите, что в этом домике не брезгуют закрывать двери от мерзких спасителей чужих душ на самый обыкновенный ключик. Но где же взять этот никому не нужный бесформенный кусок металла?

Пройдите чуть дальше по этому коридору — до самого его конца. Там висит прекрасная картина, изображающая две горящие свечи. А прямо под ней стоят две свечи. Незажженные. Такую асимметрию следует срочно исправить, не правда ли? Зажгите эти свечи по очереди (спичками) — и отойдите вбок поскорее! Секунды через две из-за картины (точнее, из-за того места, на котором была картина) вылетит огненный шарик, сжигая и разбивая все на своем пути. Ну, а если вы переживете его удар или попросту уклонитесь от него, то увидите на месте картины открытый сейф, в котором лежит ключ. Возьмите его и откройте им ту самую дверь в начале этого коридора. Это и будет концом первой главы.

Глава вторая. Знаки и приметы (Signs and portents)

Казалось бы, будущее должно представать перед вами ярким и солнечным — еще бы, вы умудрились найти оружие и зашли в новую комнату! Казалось бы, самое время найти объект для прило-

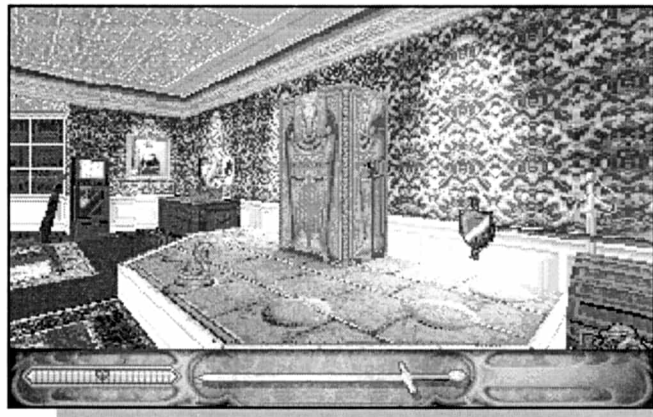
жения своего оружия... Но, увы, начало второй главы слегка омрачается встречей с отцом нашего бедного героя. Он рассказывает нам о тяжелой жизни оживших мертвецов в стенах этого Дома, рекомендует познакомиться с неким Альфом — якобы истинным рыцарем и, наконец, показывает амулет, которым контролируется его мертвый разум и душа... Однако вскоре этот сбивчивый рассказ прерывают призраки, вооруженные по средневековому обычаю мечами и палицами. Короче, наш герой остается в гордом одиночестве, переполненный не слишком радостными мыслями, навеянными последними впечатлениями.

Теперь он может снова приступать к сбору предметов и полезной информации. Для начала подойдите к двери комнаты и щелкните выключателем. Вот так — яркий электрический свет, казалось бы, окончательно изгнал призраков тьмы... Самое время исследовать содержимое комнаты.

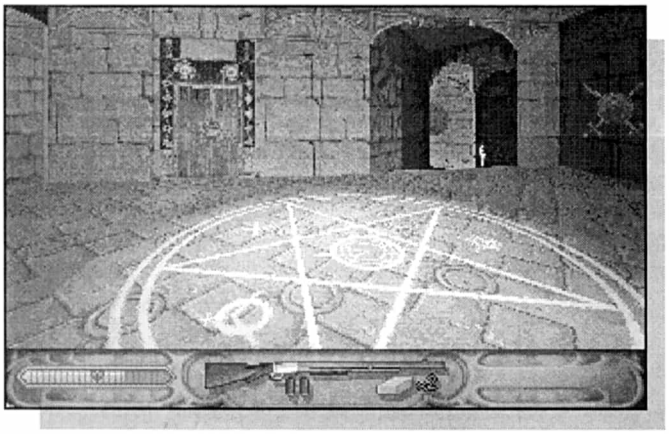
Да, в этом кабинете неведомый враг разложил много предметов неясного назначения. В общем, здесь вы должны найти и забрать: четыре золотых статуэтки в виде свернувшейся змеи (они стоят прямо на полу), меч (из стойки с мечами вы сможете взять только один, левый), щит, три маски, письмо (на полу рядом со щитом), еще три письма (с письменного стола) и, наконец, магазин для кольта (на том же столе). Письма, кстати, весьма любопытные. Оказывается, где-то здесь когда-то проводили свои обряды какие-то оккультисты из "ложи Утренней Звезды" (то есть Люцифера). Затем по непонятной причине вся деятельность оборвалась, и автор писем, некая J. R., собирлась приехать сюда с целью прояснить ситуацию. Больше писем от нее не поступало...

Из интересных объектов в этой комнате стоит отметить часы, проигрыватель и саркофаг. Часы можно переводить кликами мыши, и в шесть вечера они наполнят комнату своим мрачным перезвоном. Послушайте музыку с пластинки, которая установлена на проигрывателе — не правда ли, такое способно разбудить даже мертвеца? Собственно, она и разбудила... Что касается саркофага, пока вы не сможете с ним ничего сделать. Пусть себе стоит до поры до времени.

Но хватит лирики. Может быть, оккультисты и объединяются, как написано в письмах, "в своей любви ко Тьме", но игроманы соединены одной любовью — к играм типа Doom'а. Именно степень своего умения играть в Doom и Witchaven вы и сможете сейчас проверить. Любители Doom'а могут взять кольт и расстреливать монстров, не приближаясь к ним, а специалисты по использованию холодного оружия в играх могут попытаться уничтожать врагов с помощью меча. Плюсы и минусы последнего подхода очевидны: заряды не тратятся, но зато монстры могут — и будут — отвечать ударом на удар. Выбирайте, что вам больше нравится. Пока вы можете особенно не беспокоиться — по крайней мере, на вторую главу патронов вам хватит. А потом у вас появится альтернатива оружию смертных.



Зловещий узор на обоях навевает мысли о смерти



Пентаграмма — не роскошь, а средство вызывать демонов

Откройте секретную дверь (которая находится в книжной полке, ближайшей к письменному столу) и пройдите вперед по сумрачному проходу — до площадки над лавовой рекой (ну совсем Doom... правда, здесь край моста огорожен бортиком — чтобы никто случайно не упал). По пути вам, между прочим, придется убить двух-трех "зомби". В дальнейшем мы не будем специально останавливать ваше внимание на рядовых монстрах (за исключением особых случаев) — ничего особенного в разборках с ними нет, и, надеемся, вы вполне сможете самостоятельно возвращать их в тот Ад, из которого они вылезли. А если вы, зайдя на площадку, обернетесь назад, то увидите каменный завал, который замуровал вас в этих катакомбах. Правда, в одной стене есть какая-то дырочка неясного назначения... Впрочем, оставим это, все равно пока путь у нас один: вперед!

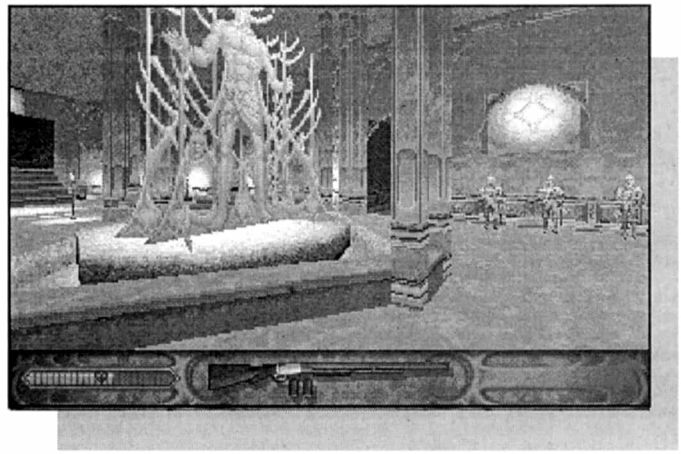
Пройдя через комнату с небольшой лужей (в которой вы сможете взять еще один магазин для вашего кольта), вы в конце концов придете в зал, на полу которого начерчена огромная пентаграмма. Из этой комнаты есть три выхода (кроме того прохода, в который вы зашли): дверь с круглым отверстием, лестница наверх и коридор (рядом с дверью). Кроме того, рядом с лестницей есть ниша в стене, в которой стоят и дожидаются вас Металлический Шар (**Metal orb**) и магазин для кольта. В одном из ящиков (на полу) лежит также магазин для винтовки (прогресс, такими темпами и до BFG скоро доберемся!).

Если вы пройдете в коридор рядом с дверью (там почти сразу вам придется перейти мост над лавовой рекой), то вскоре спуститесь в небольшую круглую комнату. Там лежит долгожданное "второе" оружие — винтовка, еще один магазин к ней, а также две лечебных пилюли. В общем, ничего необходимого или просто могущего пригодиться для завершения квеста, но для безболезненного существования вещи очень полезные.

Вернемся в комнату с пентаграммой. Вставьте металлический шар в дверь, и она откроется. (Через некоторое время она сама по себе вернется в первоначальное положение, тогда возьмите шар и вставьте его снова). В открывшейся вам комнате с камином вы сможете взять: лечебную пилюлю, набросок (какая-то Дверь, открывающаяся с помощью какого-то предмета — все равно, пока вы не найдете этот предмет, вы ничего не поймете, а затем вам этот набросок уже не понадобится), и, наконец, Карта Мавзолея. Да-да, вы находитесь в Мавзолее. А как же иначе?

Выходите из комнаты (повторив свои действия с Шаром) и отправляйтесь наверх по лестнице. По пути вы, кстати, встретитесь с новым типом монстров — рыцарями, мумифицированными в собственных доспехах. После смерти они остаются сидеть на полу, как будто призывая вас добить их ударом кулака (ну не тратить же на трупы амуницию, в самом деле!) — после чего

они разлетаются “на составляющие”, прямо как в великом хите 3d-action’а Duke Nukem’е. Главное, не забудьте: стрелять и бить по трупам бесполезно. Наведите на них мышиный курсор и щелкните левой кнопкой, и тогда (и только тогда) обреченная душа найдет успокоение.



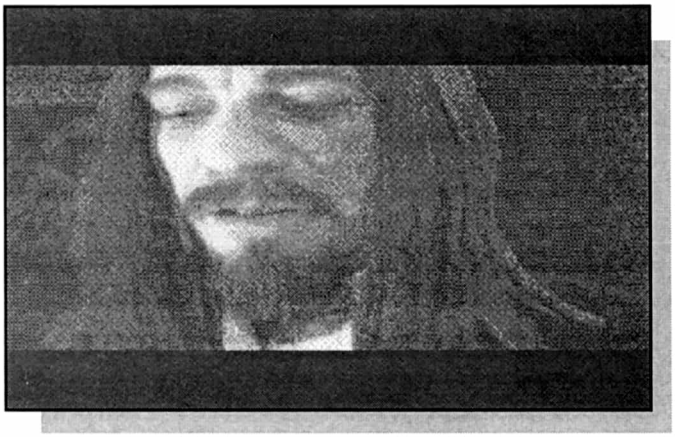
Вызвав демона, не забудьте отправить его обратно

Итак, вы попали на “верхнюю платформу” в огромном, ярко освещенном Храме, посвященном силам Зла. Отсюда можно либо пройти в узкий и темный коридор, либо спуститься вниз. Во втором случае вернуться тем же путем вы уже не сможете, что, правда, не помешает вам позже пройти обратно в обход. Но на самом деле, первое проще, удобнее и требует меньше патронов, так что здесь мы опишем первый случай.

Пройдя по коридору, вы в конце концов попадете в полутемную комнату со светящейся красной пентаграммой на полу и гробиком на подставке. Позади этого гробика, кстати, находится секретная дверь — но пока вам совсем незачем туда заходить. Лучше посмотрите на обычные двери — кроме того прохода, через который вы зашли, в этой комнате есть два выхода — это двери, открывающиеся рычагами. Одна из этих дверей находится в точности посередине стены, а вторая — в углу. Зайдите пока в первую дверь и исследуйте ту область, которая вам там откроется.

В комнате “за решетками” вы сможете пополнить свои запасы амуниции для кольта и винтовки, и, кроме того, повернуть один полезный рычаг. Дверь, которая открывается этим рычагом (она видна через решетку), через некоторое время закроется, так что поспешите туда и соберите все, что найдете в этой второй “секретной” кладовке — еще немного оружия и Ключ. Затем возвращайтесь в комнату с гробом и пентаграммой и зайдите во вторую дверь в углу комнаты.

А в той комнате, куда вы придете, находится действующая пентаграмма, из которой смрадным потоком вылезают исчадия Ада — муммирыцари! Даже не тратьте на них свои драгоценные и невосполнимые патроны, просто постарайтесь как можно быстрее обойти комнату и нажать на все четыре символа “руки”, вделанные в стены. Один символ, кстати говоря, находится рядом с пентаграммой, два — на противоположной стене, а последний появится в темном уголке только тогда, когда вы нажмете на первые три. Зато после того, как все четыре символа будут активизированы, все мумии упадут в судрогах на пол и будут ждать, пока вы их не освободите ударом кулака. Сделайте это и отправляйтесь к пентаграмме. Прочтите магическую надпись на стене : “Chullum ashdar in derias!”, встаньте на пентаграмму... Вот вы и перенеслись в Храм, узнав по пути звучную фразу на латыни. Кстати, если вы перескажете услышанное статуе, рядом с которой вы оказались, она отодвинется и пропустит вас в секретный проход. Но, увы — сейчас еще не время заходить туда...



Из-за черты бытия

Пройдите-ка лучше к небольшой деревянной двери слева от этой статуи. К несчастью, здесь обитатели Дома поставили небольшую ловушку для искателей приключений, и избежать ее вам все же никак не удастся — огненный взрыв отнимет у вас примерно половину полоски здоровья. Когда кровавая пелена спадет с ваших глаз, вы обнаружите себя в неисследованной части катакомб (когда вы вернетесь в Храм, то сможете обнаружить, что пол попросту провалился у вас под ногами). Пройдите вперед, в бывшую тюрьму. Решетки на двери, правда, давно заржавели (или они никогда и не были крепкими?) — во всяком случае, с третьего раза они легко поддадутся и уедут наверх. Пройдите в открывшееся помещение, поднимите магазин для винтовки и поднимайтесь вверх по лестнице.

Наверху вы сразу заметите мерцающий силовой барьер, закрывающий вход в Тронный Зал Сатаны. Правда, этот барьер не будет для вас препятствием, вы спокойно пройдете сквозь него и подойдете к самому Черному (точнее, Зеленому и Мерцающему) Трону. А сейчас вам придется... нет-нет, не бойтесь... всего-навсего посидеть на этом троне. Бедного Адама в процессе сидения хорошенько поколбасит, и после такого испытания на руках у него вдобавок останутся (и, видимо, навечно) ожоги в форме некого оккультного символа — ожоги, которые не болят. С таким "Знаком Зверя" вы сможете попасть в некоторые места, ранее закрытые для вас.

А пока выходите отсюда. В двух кладовках на этом этаже (одна из них — за дверью, исчирканной надписями) вы найдете еще немного амуниции для своего оружия. Лестница вверх с этого этажа ведет к секретному проходу (в комнате с пентаграммой и гробом), а лестница вниз — в Храм. Пройдите в Храм и откройте дверь с рычагом (правая стена, если смотреть на Статую).

Походите по этому участку (в комнате с бассейном вам нужно подняться по лестнице справа). В конце концов вы попадете в Храм Крылатых Статуй. По пути, кстати, вы можете встретить монстров третьего типа — демоноголовое отродье. В Храме подойдите к извращенному Алтарю (выполненному в духе кровавых объектов Doom'a) и щелкните на нем левой кнопкой мыши. В результате вы узнаете о своем черно-белом предназначении, а заодно получите два полезных предмета — посох (который будет бить белым огнем всех ваших врагов), а также некий Shrive (который и является тем странным Ключом, упомянутым в найденном вами наброске). Этот посох — крайне полезное оружие, предназначенное для того, чтобы уничтожать врагов издалека. Его шесть зарядов постепенно восстанавливаются — правда, недостаточно быстро для долгой битвы. Хотя против зомби и выстрелы одним зарядом помогают...

Выходите из Храма Крылатых Статуй и возвращайтесь в Главный Храм. Здесь вы, наконец, сможете сказать статуе магическую фразу и пройти внутрь. ...А внутри некий зловещий "священник"

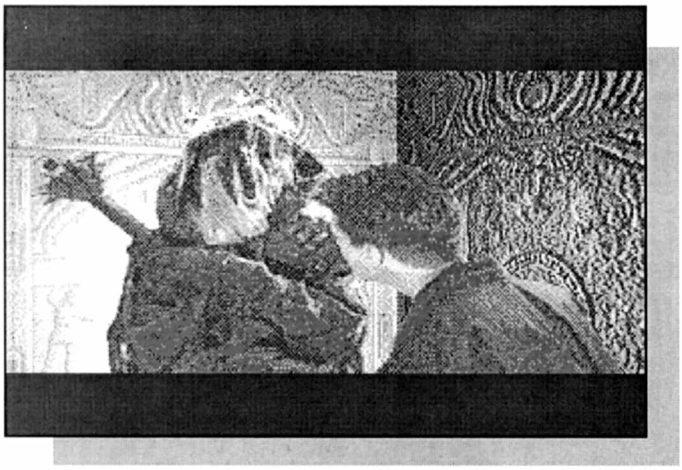
(который в недалеком будущем станет вам известен под именем **Florentine**) попытается отнять у вас **Shrive**. Говорите с ним как хотите, результат все равно будет одним и тем же — злобно шипящий колдун удалится, хорошенько поиздевавшись над вами и оставив позади себя несколько довольно агрессивно настроенных скелетов. Ну ничего, Флорентин, мы тебя еще когда-нибудь достанем, мало не покажется! А пока можно спокойно разбираться со скелетами и продолжать свое путешествие. Когда путь вам преградят запертые двери, откройте их с помощью своего **Shrive** — и таким образом вы придете, наконец, в сам **Мавзолей** — рыцарскую усыпальницу.

Не приближайтесь пока к алтарю — это небезопасно, а вам еще необходимо тут кое-что сделать! Обыщите весь Мавзолей, держась от алтаря подальше. Кроме нескольких магазинов к кольту и винтовке, вы найдете еще одну золотую змейку (у вас уже должны быть четыре таких же). Обязательно заберите ее! Ну, а после этого запишите игру и подходите к алтарю. Милый и обаятельный рыцарь-священник Альф, демонстрируя нам свои модные средневековые доспехи, расскажет вам много нового о вашем будущем. Да-да, конечно, путешествие в Башню, Меч Дракона, Крылья Ангелов... Только вот что все это значит? А значит это то, что силы Зла не оставят столь примечательную встречу без внимания. Так что, посмотрев фильм, быстрее хватайте с алтаря три виала с лечебной жидкостью, расчехляйте свое ружье (или посох, кому что нравится) и начинайте прорубаться обратно — в кабинет, из которого вы начали свой путь в катакомбы. Всю дорогу вас будут веселить нападки различных монстров — и скелетов увидите, и демонов, и зомби... Строго говоря, в некоторых местах проще пробежать мимо, а не убивать. Патронов жалко, а монстров все равно много... Тем более, что возвращаться в Мавзолей больше не придется. Рядом с завалом, который отрезал вас от цивилизованной части дома, вставьте **Shrive** в загодя примеченную дырочку и пройдите через новообразовавшийся проход — не правда ли, полезная штука этот **Shrive**?

В кабинете вас будет ждать очаровательная Ребекка, которая моментально вскружит голову нашему легковерному герою парочкой паранормальных фокусов. Впрочем, ее появление принесет нам немалую пользу. Во-первых, оно сигнализирует о конце надоевшей второй части и начале, соответственно, третьей. Во-вторых, она как бы присоединяется к нам — то есть, конечно, она не собирается бегать рядом и палить из винтовки (это она, конечно, зря...), но по крайней мере, она всегда готова помочь ценным советом. Так что осмотрите заново все свои вещи и прослушайте, что Ребекка может добавить к вашим собственным размышлениям о их сути. А добавить она может многое... Хотя чаще всего ее вклад заключается в том, что она смотрит на очередную сияющую золотую штуковину и задумчиво произносит: “Я чую сильную магию в этой вещи”.

Глава третья. Хранитель времени (Keeper of time)

В дом-то вы, конечно же, вернулись, но не надейтесь тщетно на то, что это освободит вас от естественной и, безусловно, очень почетной обязанности расчищать себе путь через гадкие тушки монстров с зажатыми в лапищах (или косточках) смертоносными клинками. Не забывайте, что дверь-то, связывающую Дом с катакомбами, вы открыли — так что теперь это отродье будет чувствовать себя вполне комфортно и на покрытом бесценными коврами полу Дома... если, конечно, вы ему не помешаете!



Лицом к лицу с потусторонним злом

В общем, спускайтесь по лестнице и идите налево — два демона по пути вас очень порадуют, так не забудьте ответить им тем же! Заходите в первую же дверь слева, за которой находится комната нездорового вида (предназначенная явно не для жилья) с зеленой, переливающейся и радующей глаз полусферой непонятного предназначения, расположенной в углублении посередине помещения. Как того и следовало бы ожидать, полусфера сия абсолютно бесполезна на данный момент, так что просто полюбуйтесь на свой будущий билет в четвертую часть и выходите из этой комнатки. Далее вам следует зайти в дверь, которая расположена в самом конце коридора — того самого коридора, где вы окажетесь, покинув комнату с полусферой. В этой новой комнате — в спальне у стенки есть сундук; сдвиньте его в сторону, и это откроет одну из дверей вдалеке. Но пока что вам в той дальней комнате (на самом деле это комната, заполненная ящичками — мы до нее еще доберемся) делать все равно нечего. Войдите в дверку прямо напротив очага, и вы попадете в небольшой предбанничек, где необходимо повернуть “вверх ногами” меч на стенке. Только тогда вы сможете открыть ближайшую дверь слева от вас и пройти через нее.

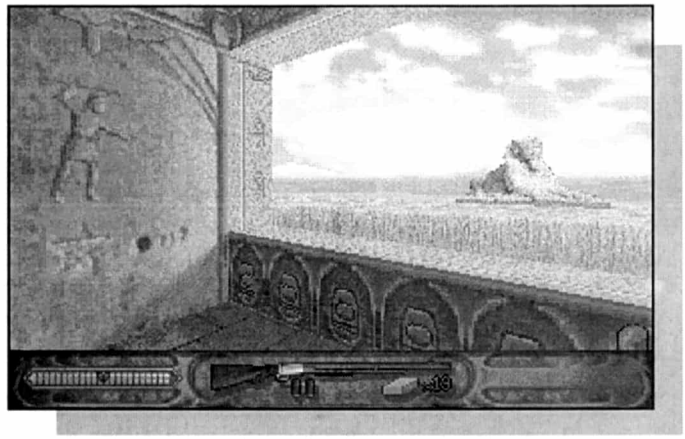
За дверью вашему взору предстанет лестница, по которой вы поднимитесь наверх. На полпути при подъеме справа от вас вы найдете не слишком заметную дверь, ведущую в оружейную. Зайдите туда и просмотрите очередной отрывок “бесконечной” истории ваших приключений вместе с Ребеккой. После этого вы сможете спокойно осмотреться в комнате. Как и любая оружейная комната, она забита всевозможными типами средневекового холодного оружия — любой антиквар просто наверняка умер бы от зависти, узнав, что вы посещали подобное место. Но у Адама нет времени на подобные мелочи, ибо он-то знает, что ему может действительно пригодиться на данный момент: заряды для вашей любимой винтовки, лежащие в углу комнаты (кстати, по пути к ним вам придется заодно показать парочке чересчур разбушевавшихся скелетов, где им место). Забрав вооружение, можно заодно прихватить и что-нибудь полезное для квеста: например, карту, лежащую наверху книжной полки (вы спрашиваете, откуда в оружейной комнате книжная полка? Наверное, затем, чтобы карты там хранить!). Осмотрев этот свиток, вы обнаружите там не очень-то читаемый набросок карты к Башне — к тому же эта карта, как честно указано на заглавии, не страдает от полноты информации. Ну что ж, подобрав этот ничтожный клочок бумаги, выходите и поднимайтесь по лестнице дальше.

Откройте единственную дверь на верхней площадке и зайдите в небольшую комнату с неким очень странным диском посередине, покрытым по краям магическими символами и, как того и следовало ожидать от любого магического предмета таких больших размеров, мерцающим,

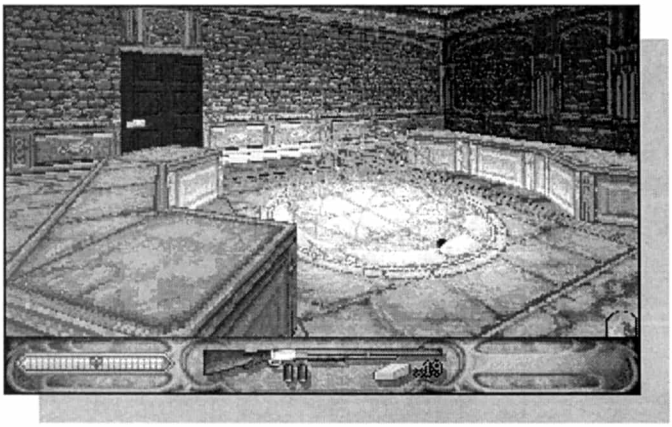
переливающимся и подозрительно искрящимся. Когда вы пройдете по ней, голос какого-то неведомого существа начнет вещать вам о том, что дальше пройти вы сможете только с Маской. Поскольку три уже собранных маски в нашей сумке, судя по всему, духа не удовлетворяют, придется выходить из этой комнаты и идти на поиски чего-нибудь подходящего. Спуститесь по лестнице, дойдите до конца коридора и поверните направо. Пройдите еще один раз до конца коридора, поверните налево и дойдите до двери прямо перед вами. Оказавшись по другую ее сторону, вы сможете насладиться красотами местного "Эрмитажа", если так можно выразиться. Оцените достоинства местных картин (да-да, в подобном доме отсутствие картины в раме куда приятнее, чем ее присутствие — вспомним хотя бы игру Nine) и поднимите с пола Рыцарский Шлем. Когда он окажется в вашей сумке, используйте его — и вы сможете заглянуть на мгновение в славное боевое прошлое Альфа. Рыцари, Камень, сражения, умирающие герои... А теперь хорошенько потрясите головой, чтобы вытряхнуть оттуда всякие романтические бредни и отправляйтесь дальше, к другой двери.

Да, приятно вернуться в то место, с которого мы начинали игру — пусть даже вернулись мы туда через дверь, над которой изображены горящие глаза демона. Но не все так страшно, вы уже достигли каких-то результатов в своих поисках Света, пусть даже опустившись по пути во Тьму... Лучше сожмите покрепче в руках свое оружие и отправляйтесь дальше причинять добро и наносить пользу. Идите без остановки через комнату с пишущей машинкой в давно знакомый коридор, в котором так много дверей. На этот раз нам нужно зайти во вторую комнату слева от лестницы наверх. Это комната заполнена всяческими ящичками, и даже немного напоминает раздевалку в детском садике — из чего можно сразу заключить, что ничего полезного в этих ящичках нет. Зато в углу комнаты на полу можно заметить кирпичик, который окрашен не так, как остальные — естественно, на него нужно нажать, и в нашей комнате сразу проявится секретная дверь. В небольшой открывшейся нише в стене можно будет разжиться картой Дома. Почитайте, может, разберетесь...

А теперь выходите отсюда, перейдите коридор и откройте дверь на противоположной стороне. Пройдите через эту маленькую каморку в комнату с пишущей машинкой, а оттуда — в первую дверь слева. Возьмите со стола карту Пещер (какой ужас, здесь есть еще и пещеры! И просто наверняка они вас ждут — не дождутся...) и выходите в другую дверь — в комнату с ярко пылающим очагом. В этой милой комнатке есть несколько вещей, которые должны привлечь ваше внимание. Для начала присмотритесь-ка к карте, что висит на стене. Да, понятно, что это Земля — но что это за надписи? Вот вы и узнали оккультное имя нашей планеты — **Heled**. В будущем вам это знание может при-



За окном — пейзаж преисподней



Пентаграмма активирована, самое время делать ноги

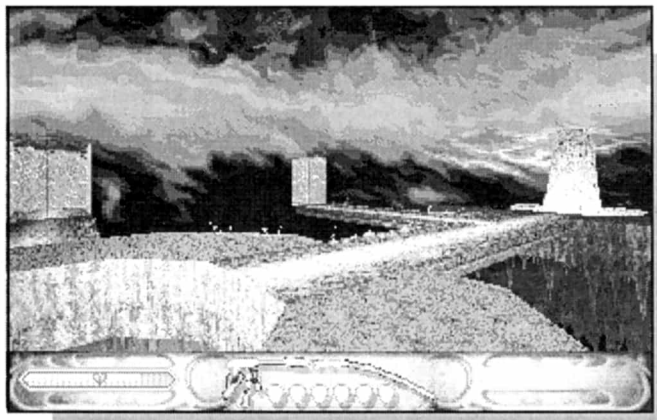
годится... А сейчас взгляните-ка на горящий очаг — через некоторое время язычки пламени вытянутся, как будто пытаясь схватить вас, и вскоре опадут обратно. И после этого вы сможете вытащить из огня сверкающий кристалл, подозрительно похожий по цвету на зеленую полусферу в одной из комнат, в которых мы недавно побывали...

Так что, заполучив кристалл, вы можете немедля отправляться в эту самую комнату. Используйте его на мерцающую поверхность поля, и вы перенесетесь во времени "в место, где встречаются все дороги". Там Адам наткнется на попсово принаряженного субъекта, который выдает в большом количестве фразы о том, что он, видите ли, есть повсюду, и что он знает, как попасть в Башню, а для этого Адаму необходимо всего лишь пройти некий тест... Не пугайтесь, на божество он все-таки не тянет. Скорее, самый ординарный хранитель времени — такие, как известно, вокруг любой машины времени ордами толпятся. Да и тон, которым он обо всем этом вам рассказывает, потряхивая ветхим тряпьем, скрывающим его лицо, явно к нему не располагает. Короче говоря, по ходу клипа он выскажет интересное предположение: чтобы попасть в Башню, Адаму требуется принести две маски со стены. Странное испытание... но в конце концов, это уже личные проблемы обитателей дома!

После окончания отрывка фильма о вашей встрече с этим хранителем времени вы обнаружите, что находитесь в несколько другой комнате с полусферой, чем та, в которую вы до этого заходили. Эта комната видом своим тут же вызывает приятные (или нет?) воспоминания о Doom'е и его лабиринтах — окна-амбразуры с "пейзажем", залитым ярким неземным светом за ними (что самое удивительное, за окнами кроме всего прочего видны египетские пирамиды со сфинксом). Сделав из всего этого вывод, что вас явно занесло в телепортер, стащите со стен по сторонам от одного из окон так необходимые Адаму маски и, посмотрев еще один кусок фильма, снова используйте оказавшийся столь нужным кристалл на местную полусферу. Как вы и догадались, Адам перенесется обратно в предыдущую "комнату телепортации", на чем третья глава закончится. С чем вас от всей души и поздравляем!

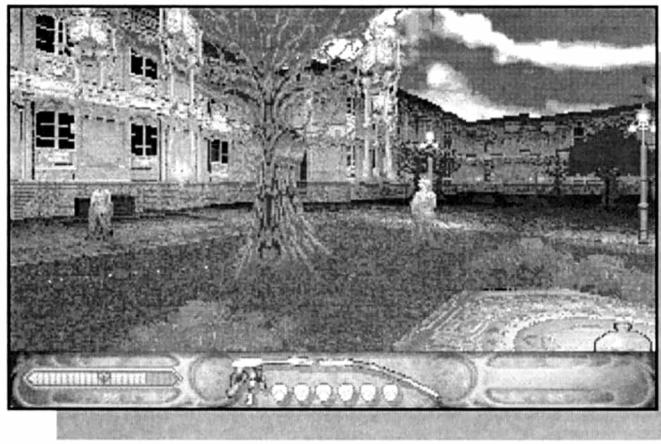
Глава четвертая. Сказания Башни (Tales of the Tower)

Итак, в этой главе многие россказни персонажей игры о таинственной Башне наконец станут нам понятны. Если объяснять кратко, то Башня — это всего лишь некое измерение, служащее "переправочным пунктом" во время путешествия между другими планами бытия, "первичными материальными планами" (если воспользоваться терминологией AD&D). А фактически — скоро увидите...



Узкий мост над бездной

Самое время сейчас припомнить тот "внутренний" голос, что вещал вам о способе, при помощи которого можно попасть в некую Башню — что-то вроде "одень маску и пройдешь!". Это было еще в комнате со странным золотистым диском, явно обладающим магическими свойствами (на самом-то деле, нетрудно догадаться, какими именно магическими свойствами он обладает). Маски у вас, вроде бы, появились — осталось только пойти в эту замечательную и полезную комнату (она расположена рядом с мечом на стене, который вы в свое время поворачивали) и встать на магическую "платформу", использовать на себя одну из новоприобретенных в думоподобном помещении масок... ну да, конечно же, этот диск — телепортер, неужели вы ожидали чего-нибудь другого в подобном замке?! После небольшой астральной прогулки по эфирному пространству (сделанной в классически-излюбленном стиле всех остальных астральных прогулок между мирами — вспомните хотя бы незабвенную "Гостью из будущего"!), вы встретитесь с молодым человеком, сидящим в одиночестве у костра в глубине ночной тьмы, который с торжественным видом поведает вам о том, что из этой Башни (как будто весь мир на ней клином сошелся!) можно попасть в некие "четыре измерения" — **Heled** (Землю), **Raquia** (Царство Духа), **Arqua** (Рай?) и, само собой, **Sheol** — Адское Царство, или Рай для думеров. А может, и правда сошелся на ней весь мир? Ну да черт с ней, все равно попутешествовать по четырем измерениям вам пока не удастся.



Последний, оставшийся в живых. Добейте его, чтоб не мучался

Короче говоря, по окончании фильма вы окажетесь в этой самой... Башне... И это — башня? Это какой-то набор лестниц и платформ над пропастью, как говорится, шаг влево — шаг вправо... Здесь удобно опустить взгляд (для чего служит клавиша End) и внимательно смотреть себе под ноги, а то падать придется всю Вечность — до самого **Load Game**! Ваша задача в Башне — пройти от одного Камня (местное название мерцающей платформы для телепортации) до другого; по пути вам придется пересечь мерцающее силовое поле (его мерцающая сила проявляется только визуально; никаких проблем с этим полем у вас не воз-

никнет — возможно, потому, что вы помечены Знаком). Также вы можете подойти к одной из сияющих башен и воспользоваться ее услугами: она слегка подлечит вас и укажет направление дальнейшего движения. Впрочем, лечить она будет только один раз, так что не расходуйте этот ресурс понапрасну.

Когда вы дойдете до второго камня и воспользуетесь его услугами, вы попадете... нет, не в другое измерение, до таких путешествий вам еще далеко. Вы попадете в другую часть Хеледа-Земли. Внешне эта часть нашего измерения походит на заурядненший внутренний дворик некого дворца, ничем особо не отличающийся от дворика уже известного нам дома. Впрочем, может быть, это он и есть — вы же не выходили в тот двор! Во всяком случае, посмотрите новый клип и приступайте к действиям. Здесь есть три двери: одна — заколочена, вторая — заперта, а третья — открыта. Само собой, открытая дверь не может не оказаться наиболее бесполезной; и действительно, там нет ничего, кроме пары темных комнат и кровожадного монстра. А вот запертая дверь нам пригодится, так что для нее придется где-то отыскать ключ. Собственно, он валяется на дне круглого озерца посередине двора — немного помучившись, вы даже сможете его забрать, хотя это не так-то просто (для начала опустите взгляд вниз, насколько вам позволит игра, и только затем забирайте ключ. Увидеть его намного легче, чем добиться зеленого огонька на мышином курсоре...)

Откройте этим ключом дверь и забирайте лежащее на постаменте руководство по рунам. Все! Ваша миссия в этом измерении закончена — перебейте поскорее все вылезшее из земли дьявольское отродье и отправляйтесь обратно через Башню в давно знакомый и уже привычный Дом. И когда вы туда придете, четвертая глава закончится. Осталось только понять, что же за сказки нам пыталась рассказать Башня и что за полезную информацию мы получили, посетив ее?

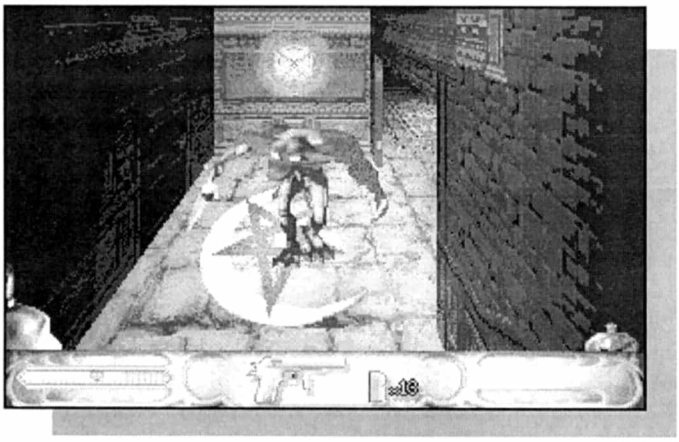
Глава пятая. Приношение (Offering)

И вот мы, наконец, вернулись назад, совершив обратное путешествие через телепортер в родной мир — и стоит вам сойти с Камня (то есть местного постамента-телепортера), как сияющая руна на двери взорвется. Впрочем, вас это особо не будет заботить — ведь взрывом Адама совсем не заденет. Заодно не забудьте обернуться и пронаблюдать появившуюся на стене горящую руку — вам уже нет никакого смысла разъяснять, что с этой самой рукой нужно делать. Когда она будет хорошенько вдавлена вглубь, где-то вдали откроется очередной (но все равно единственный и неповторимый) проход, который станет еще одним вашим шагом к горизонтам познания.

А вот теперь вы вполне можете исследовать то, что скрывается за дверью, что была ранее запечатана магической руной — теперь она так и зовет своей “наготой”: “Войди в меня и найдешь новые жертвы”. Оказавшись внутри, продвигайтесь спокойно вперед, пока не дойдете до небольшой лестнички, ведущей вниз — к повороту в комнату... конечно, в комнату с большой красной и сияющей пентаграммой — а как же может быть иначе! После недолгого пребывания в этом замечательном месте вы обязательно почувствуете, что попали куда-то не туда. А помогут вам в этом несколько прекрасных созданий с довольно демоническим видом и характерными глазенками, горящими адской злобой. Злобой по отношению к вам. Ну вы, конечно, можете попытаться разделаться с ними обычными методами... но вскоре все равно будете удостоены рассматривания с уровня пола вида их нижних конечностей. Так что поднимайтесь поскорее на лестницу: видимо, у вас все же есть шанс разобраться с ними — но тут придется слегка схитрить...

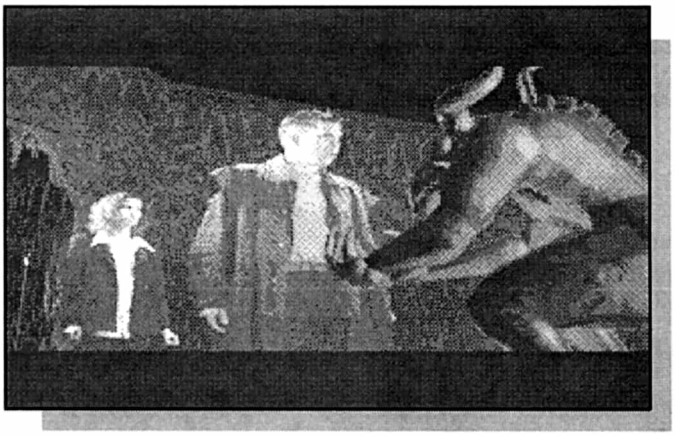
Вообще-то такая неуязвимость явно противоречит стандартной антилогике любого Создателя Монстров: любой неуникальный монстр, в принципе, должен убиваться за несколько действий Героя. Так что наверняка способ уничтожить демонов находится где-то рядом... Постойте-ка, а что это за мишень над нижней площадкой комнаты? Вот-вот, выстрелите в нее, после чего вы будете по заслугам вознаграждены прекрасным зрелищем поднимающейся, а затем медленно опускающейся площадки. А отсюда уже легко вывести метод разборки с демоном: заманите его на площадку (пентаграмма не даст ему подняться вверх по лестнице и прикончить вас), и пульните в мишень. Ведь раздавливание (**Squish!**) всегда было излюбленным и очень действенным способом прикончить трудноубиваемого героя или монстра — помните, шестой уровень Doom'a на Ultra-violence...

Что ж, когда путь вперед будет свободен от засилья Демонов-Топорников, вы сможете отправиться дальше. Пока что вполне достаточно будет зайти в дверь на левой стороне площадки. Не спеша осмотритесь в этой небольшой церквушке. Две вещи могут сразу привлечь здесь ваше внимание: ключ, плавающий высоко в воздухе, и небольшая, слегка вдавленная вниз платформа прямо под ним. Естественно, эти два объекта связаны друг с другом — установите на платформу одну из золотых змеек (вы их брали в кабинете, в самом начале второй главы) и поднимайтесь вверх, за ключом. Обладая этим важным предметом, уже можно смело выходить за дверь (не забудьте взять змейку обратно!!!) и проходить дальше, через залы, полные пентаграмм (из которых вылезали зловредные Топорники). В конце концов вы дойдете до комнаты, заполненной ящиками. Само собой, просто так никто ящики выставлять не будет: в данном случае они преграждают вам путь к одной из дверей. Невелика беда, откройте вторую дверь своим ключом и переключите внутри рычаг. В результате некто отбросит ящики от двери (судя по всему, это сделают демоноголовые монстры — ведь, как ни странно, именно с ними вам придется расправиться сразу после этого). Перепрыгните через отброшенные ящики, открывайте дверь и углубляйтесь внутрь — в Пещеры. Можете, кстати, заодно прочитать и разобраться в **Cavern map**...



Посланец из Ада

Проход закончится огромной пещерой, примечательной разве что вторым выходом в противоположном углу, да духом, который заточен кем-то где-то рядом с этим вторым выходом. Когда вы подойдете к этому несчастному духу (учтите — его уголок внешне никак не выделяется на фоне остальной пещеры!), вам покажут небольшой фильм о том, как Адам с Ребеккой пытаются что-то понять в невнятном бормотании, раздающимся из пустоты. Однако, печальная предопределенность неудачи любых попыток придти к консенсусу (силы Зла стоят на страже, так что Духа за-



Не каждому выпадет честь пообщаться с таким красавчиком

тыкают, прежде чем он успевает рассказать что-то полезное, и в связи с этим он успевает лишь упомянуть о Святом Месте и **Soulstone** — Камне Души) вынуждает нашу сладкую парочку покинуть эту пещеру и продолжить свое путешествие через второй выход.

В конце концов вы придете в огромный пещерный храм, населенный странными и даже очень волшебными летучими мышами. Их волшебная натура проявляется в основном в том, как они умирают — растворяясь в уходящем ввысь потоке света... Эти красивые кадры хочется смотреть снова и снова, да вам и придется их просмотреть много-много раз. Этих демонов здесь бесконечно много (они попросту вылезают из стен пещеры, зато и убивать их легко — вполне достаточно тройного заряда посоха или одного меткого попадания из винтовки. В этом огромном лабиринте легко заблудиться и стать пищей для юных летучих тварей — так что мы не будем лишать вас этой приятной возможности.

В общем, весь храм делится на два этажа — верхний и нижний. Нижний этаж — это просто огромная пещера, в которой летают эти самые мыши. Единственное, что вам надо отыскать там — синий кристаллик и лестницу наверх. А вот верхний этаж... Это настоящий кошмар — скопление узких проходов через скалы, покрытых склизкими испарениями и ветхой паутиной, не особо надежных мостиков над пропастью и просто небольших пещерок, полных летучей и больно кусающейся мрази. Ходите осторожно — ведь упав с мостика на этом уровне, вы больно ударитесь и продолжите путешествие с нижнего уровня. В результате своих длительных поисков вы сможете найти телепортер, который перенесет вас в небольшую алтарную комнату, примечательную наличием лечебной бутылочки и нескольких магазинов к винтовке. Больше ничего “по ту сторону” телепортера нет. Кроме того, вы должны найти красный кристалл (он лежит в глубине одной из пещерок на верхнем уровне и охраняется тремя летучими демонами), а также нишу в стене, обыск которой пополнит ваше личное имущество несколькими магазинами к винтовке и одним голубым кристаллом.

С этими вещами уже можно искать Стража — красного дьяволенка, отмечающего конец этой главы. Он стоит, преграждая вам путь, посреди одного из проходов верхнего уровня. Не пытайтесь его пристрелить (хотя такая возможность вам и предоставляется) — ответ будет ужасен. Лучше подойдите к нему (настолько близко, чтобы программа догадалась показать фильм) и заведите с ним “дружескую” беседу. Когда вас спросят, кто, собственно говоря, вы такие — говорите правду. В конце концов, вы же не будете врать дьяволу! И, наконец, возьмите в правую руку красный кристалл и поднесите его дьяволу. Учтите, автоматический выбор предмета (в случае игры на Easy) вам здесь не поможет! Таким образом, гордыня и жадность стража будут удовлетворены, впереди вас во вспышке света появится кусок моста, и вы сможете с чистой душой и совестью пройти дальше — в шестую главу и в историю.

Глава шестая. Дневник Зла (Journal of Evil)

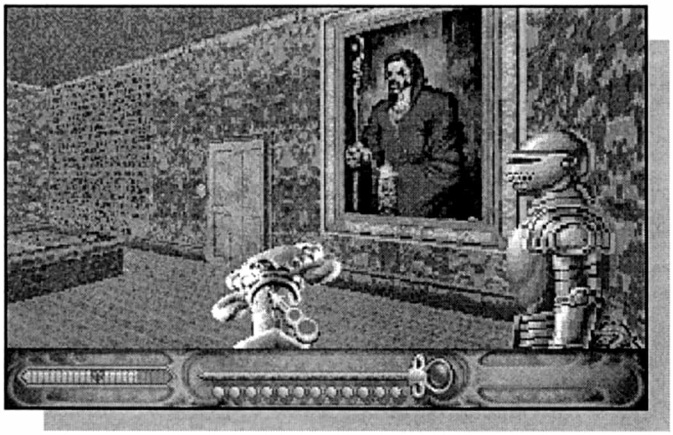
Для начала просто продолжайте свое движение по избранному пути (то есть мимо того места, на котором стоял Страж) — до тех пор, пока темная лестничка не приведет вас в огромный зал. В этом зале есть очень много любопытного — начиная с его quake-подобного интерьера и заканчивая замечательнейшим зелененьким и крылатым монстром, по какой-то неясной причине очень сильно озабоченного вашим появлением. Он, кстати, похож на тех прекрасных (и, надеемся, давно ушедших в прошлое) летучих мышек, но имеет несколько существенных отличий — во-первых, он куда более живучий, чем предыдущие, а во-вторых, он с некоторой частотой напрягается и выкидывает в вашу сторону революционно настроенный огненный шар зеленого цвета. Так что выбирайте — его можно убить, потратив на это определенное количество времени (пока вы там будете от него уворачиваться!), либо просто попытаться пробежать мимо этого пренеприятнейшего обитателя дворца. Выбирайте по вкусу!

Все бы ничего, да вот только злобные строители замка именно здесь решили выпендриться — оставить на пути геймера парочку переезжающих из стороны в сторону платформ-препятствий (целые популяции подобных издевательских приспособлений встречаются в аркадных игрушках типа **Commander Keen'a**). Аккуратно переходите с одной платформы на другую (кстати, задача эта слегка усложнится, если вы решили оставить в живых отвратительного монстра, ибо в таком случае в спину несчастному Адаму то и дело будут врезаться огненные шары...), пока не достигнете противоположного конца зала. Перед вами отворится дверь (издав, как и полагается, зловещий скрип), и вы наконец сможете пройти в очередной мрачный и доверху усыпанный гниющими человеческими останками подвал. Добро пожаловать! Кстати, не мешает обернуться назад — да, вы угадали, дорога назад снова отрезана. Ничего, мы скоро выберемся отсюда...

В этом подвале вы познакомитесь с двумя новыми демонами-очаровашками. Мрачная и ползучая зверюга слишком медленно двигается, чтобы представлять для вас какую-либо опасность — ее можно спокойно убивать даже обычным мечом, размахивая им перед собой и постепенно отступая. С другой стороны, веселый бегающий скелет (специализирующийся по драке на мечах) может доставить вам массу неприятностей. Лучше всего затащить его в какой-нибудь коридор, зайти в комнату и изредка постреливать в него. К счастью, монстры Realms of the Haunting слишком тупы, чтобы забегать из коридоров в комнаты...

Пройдите вперед по подвалу, пока не наткнетесь на валяющийся, можно сказать, прямо под ногами, нагрудник. Эта часть рыцарского обмундирования, как легко догадаться, ранее принадлежала нашему старому знакомому Альфу (истинному рыцарю), и он не замедлит появиться и проинструктировать Адама в технике одевания этого нагрудника, а также для того, чтобы сообщить, что Зло способно выедать героев изнутри. Ну, пока можете не беспокоиться по этому поводу — как всегда, убивать нужно врагов внешних, а внутренние враги будут побеждены просто "по сюжету" в финальных кадрах игры...

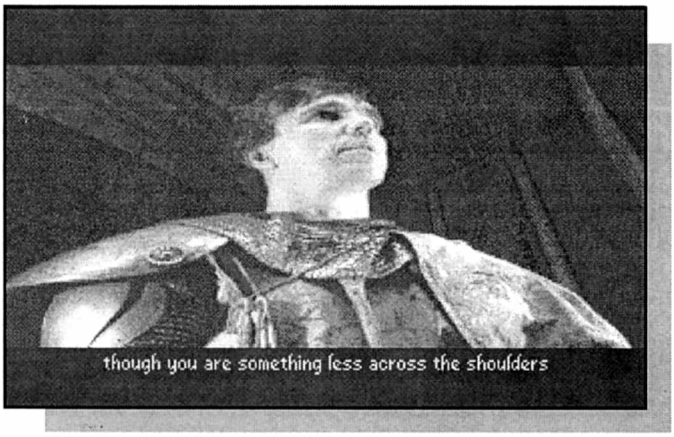
А теперь развернитесь и пройдите наверх по единственной сохранившейся лестнице. Таким образом вы попадете в комплекс комнат, в которых проживает трижды проклятый некромант Флорентин (помните, он на нас напустил скелетов во второй главе?). Как известно, жилище любого некроманта не может не быть заполнено черными дневниками и надписями на стенах, боеприпасами и лечебными бутылочками. Дом Флорентина, конечно, не стал исключением.



Черный маг на портрете уже готов ожить и закидать вас "файрболами"

Так что обойдите все комнаты этого комплекса, собирая по пути все барахло (не забудьте заглядывать в ящики!). В результате ваших поисков вы должны, кроме обычных предметов, найти: карту **Raquia** (помните — это Царство Духа!), набросок меча (**Sketch of a sword**), увеличительное стекло (**Magnifying glass**) и посох Флорентина (**Florentine's staff** — под кроватью в одной из комнат; не спешите использовать его как оружие). Там же, где вы возьмете Посох (это спальня некроманта), обратите внимание на запертый комод. Рядом, кстати, находится дверь к осквернённому крысиными тушками Камню Телепортера. Может быть, у вас получится как-нибудь привести его в рабочее состояние?

Когда вы закончите обыскивать комнаты, поднимайтесь вверх по лестнице. Подъем ваш будет сопровождаться несколькими стычками с медленно передвигающими лапами зверюшками, которых вы с относительной легкостью отправите в мир иной. Наверху взору вашему откроется милая, большая и абсолютно пустая комнатка, как специально подобранная для того, чтобы аккуратно и не спотыкаясь уворачиваться от все тех же надоедливых и крайне медлительных монстров, что, впрочем, вскоре закончится — вместе с монстрами. Единственной, пожалуй, достопримечательностью данного помещения является дверь, через которую вы сможете попасть в темный коридорчик с небольшой лесенкой наверх, ведущей прямо в **храм Звезд** (правда, для нас, простых смертных конца двадцатого века, давно развращенных достижениями науки, эта комната вполне может быть названа просто обсерваторией).



Последний рыцарь

В храме этом темно, но вы можете очень облегчить себе задачу, щелкнув переключателем на стенке. И правда — тут много различных астрономических приспособлений — телескопов там всяких, непонятных настенных карт и так далее. Вам же необходимо вынести отсюда две карты Солнечной системы, чернильницу (с пером — оно автоматически входит "в комплект"), а также красную книжицу в довольно простенькой обложке. Все эти предметы легко обнаруживаются при детальном рассмотрении комнаты. А вот при

детальном рассмотрении этой самой красненькой книжицы (то бишь журнала Флорентина, того самого **Дневника Зла**), вы обнаружите завалившийся туда маленький серебрянный ключик.

С этим милым предметом вполне можно возвращаться назад, в спальню дорогого Флорентина, где мы еще недавно вытащили из-под кровати посох. Ключик легко отопрет для вас запертый ящик комода, и вы сможете, наконец, закончить сбор своей уже достаточно крупной коллекции золотых змеек. И осознание собственной крутости поможет вам спокойно пройти назад, в усыпанный костями подвал. Найдите на противоположной его стене маленькую деревянную дверь, зайдите туда и вставьте посох Флорентина в зеленую дырочку на стене. В результате посох разом потеряет все свои заряды, а из пола выдвинется и засияет камень телепортации. Ступите на него и переноситесь обратно, в давно знакомый кабинет, с которого вы начали свое знакомство с темной и безжалостной сущностью дома во второй главе. На этот раз близость запертого саркофага послужит сигналом к окончанию шестой — и, соответственно, началу седьмой главы.

Глава седьмая. За Вратами (Beyond the Gate)

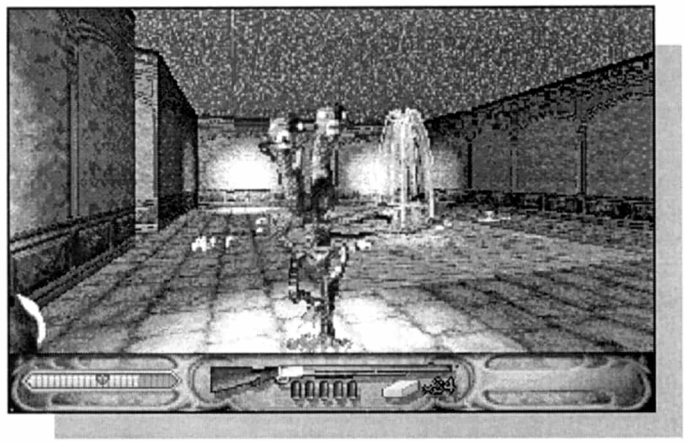
Итак, золотые змейки встали на свои подставки, расположенные вокруг саркофага, и это повлекло за собой открытие в нем прохода, которым вы тут же и воспользуетесь. Зайдя в коридор за дверцей внутри саркофага, следуйте по нему, победно размахивая посохом-уничтожителем нечисти (которому, кстати, сейчас предоставлена небольшая передышка) до длинного моста через странный бурлящий поток (создается впечатление, что он течет не по горизонтальной, а по изогнутой поверхности). Не правда ли, он выглядит очень красиво! А рассмотреть его поближе можно, если вы просто шагнете в него с моста. Насладившись чудесным зрелищем собственной кончины (ведь нет ничего столь прекрасного, чем собственная кончина — как говорится, “ты еще не жил, если не умирал в игре”...), отправляйтесь дальше в мрачное здание с Часами, расположенное на другом конце моста.

Вы внутри — вас окружает огромный зал, в центре которого на полу находится не менее огромный циферблат часов. От вас требуется небольшое вмешательство в расположение стрелок на нем — необходимо, чтобы они показывали ровно шесть часов. Само собой, добиться этого, просто кликая на стрелки, невозможно, так как они слишком большие. Но любой мало-мальски догадливый геймер сообразит, что для перевода стрелок на таких немаленьких часиках обязательно должен существовать специальный механизм. Эврика! Поднимайтесь на ступеньки лестницы около цифры шесть на циферблате: там вы и найдете этот самый механизм — на самом верху, прямо у себя под ногами. Кстати, любопытства ради можете понажимать переключатель на стене. Когда вам это надоест, приступайте к установке верного времени — короткую стрелку — на шесть, длинную — на двенадцать (на полу два циферблатика со стрелками, управляющие соответственно часовой и минутной стрелками).

Время установлено? Тогда выбирайте из своего переносного оружейного склада щит и давите на переключатель. Теперь вас пропускают в ту дверь, из которой ранее пачками выбегали демоны, а щит прикроет вас от летящих в знак приветствия огненных шаров. Что же нам еще остается — только зайти внутрь открывшегося прохода, заодно осознав, зачем же нам все-таки понадобился щит.

В конце концов вы вплотную подойдете к огромному котловану, заполненному кипящей лавой. Если вы повернетесь налево или направо, то увидите небольшой проход, ведущий к мелковод-

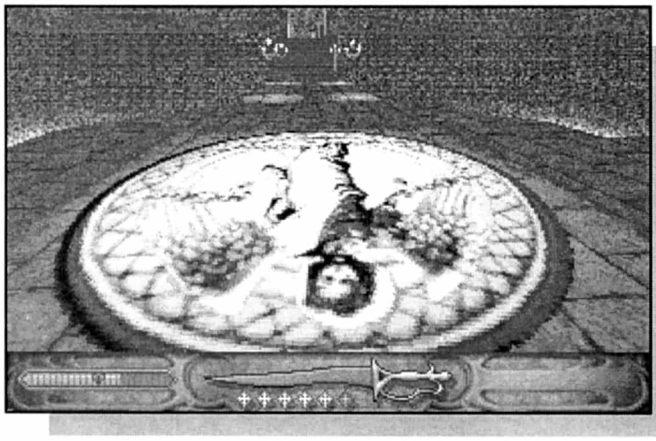
ному бассейну с фонтанчиком. В каждой из этих двух комнат есть один дракончик, один фонтан и одна Чаша. Дракончиков (или гидр?) нужно убить — это совсем несложно, ведь дышать огнем они, похоже, еще не научились. Таким образом вы сможете присоединить к своей коллекции орудий убийства две Чаши. При "выстреле" из такого необычного оружия вода выплескивается прямо в цель (что для некоторых особо нечестивых тварей может быть болезненно). Правда, после этого чашу придется вновь наполнять — из фонтана, до которого еще нужно дойти...



Демоны дышат вам в спину

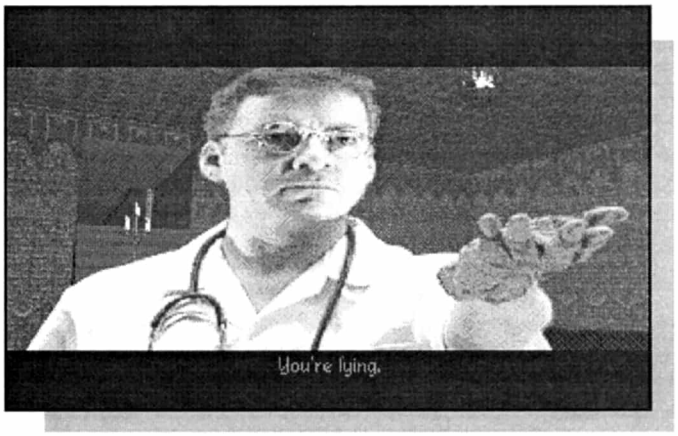
Итак, теперь вы можете отправиться к платформе, которая подвешена над лавой. Лишь только вы встанете на украшенную мозаикой панель, отмечающую центр этой самой платформы, как Заключенный Дух по имени Ястреб вновь решит воззвать к состраданию Адама. На этот раз ему будет позволено рассказать побольше — в частности, он успеет предложит вам найти необходимый ему Ключ Слез там, где живут Духи (то есть, как вы помните, в **Raquia**). После этих слов бдительность адских стражей вновь вернется к ним, и ангельский ротик будет попросту безжалостно заткнут. До поры до времени.

Осмотритесь вокруг. Слева и справа от вас находятся железные двери. Крепкие, невыламываемые... (То, что находится спереди, мы пока обсуждать не будем). А что, если напустить на холодное железо святую водичку? Плесните водой на одну из дверей, и она довольно быстро откроется — сообразит, видно, что такими темпами скоро ее просто целиком зальют... А вы сможете зайти внутрь и забрать то, что за ней лежит. За каждой дверью лежит оружие. Но вам нужно налево. Если хотите — попробуйте зайти направо... Только сначала запишитесь.



Дорога в Ад

А за левой дверью враги припрятали святой кинжал, который ранее принадлежал Альфу. Его можно использовать и как ключ в одной из еще предстоящих вам загадок (он является пропуском в Раквию), и как превосходное оружие (как ни странно, это "холодное оружие" работает по тому же принципу, что



Белиал так просто не отвяжется

и посох. Трудно понять, что сильнее — посох или кинжал... Скорее всего, они просто предназначены для разных монстров). Как и полагается, в момент забирания Меча явится его бывший хозяин, озадачит вас парочкой невнятных пророчеств и вернется обратно на свой астрал. Главное — успеть задать ему все вопросы. Начинайте с третьей опции, затем второй, и затем Адам автоматически спросит у Альфа про то, что было написано в первой опции: про свой **Shrive**. Когда вы вернетесь после этого назад и наступите на центральную мозаику, из неизвестных теней вдруг появится некий **Белиал** (чем-то напоминающий своим внешним видом всеми любимых врачей из фашистских концлагерей и Wolfenstein 3d) и начнет у вас что-то вымогать. Само собой, в ответ он получит только одно: хороший энергетический выстрел из кинжала Альфа. Итак, мразь посрамлена, ну а вы приступаете к очередной главе.

Кстати, добавим напоследок несколько любопытных штришков относительно этого самого **Белиала** — демонического повелителя лжи, пистолета и мушкетона : "...Белиал означает "без хозяина" и символизирует настоящую независимость, самоудовлетворенность и личное благоустройство..." — это Сатанинская библия, Книга Белиала: "Господство над землей". Так-то!

Глава восьмая. Отметка Зверя (The Mark of the Beast)

Что ж, а теперь вам придется пройти тот же путь, который вы прошли в седьмой главе, но — обратно. Увы — как бы ни манил замок впереди, время для него еще не пришло. По пути к вам будут приставать различные твари — в основном летучие мыши второй модификации (стреляющие зелеными энергетическими сгустками) и твари, посланные поганым Белиалом. Этот доктор-айболит (или его создания, коллеги или астральные проекции — кто их разберет?) время от времени появляется у вас на пути и начинает кидаться в вас какими-то ракетами, аки кибердемон. Их нужно пристрелить из меча, когда у этого меча накопится достаточно много зарядов. Хотя, собственно, убить тварь можно любым оружием — просто меч удобен тем, что для победы достаточно одного лишь выстрела из шести зарядов. Ну, а от ракет Белиала уворачивайтесь — для того Создатель вам и дал **Strafe**. Да, в этой игре он не очень удобен — но ведь он есть!

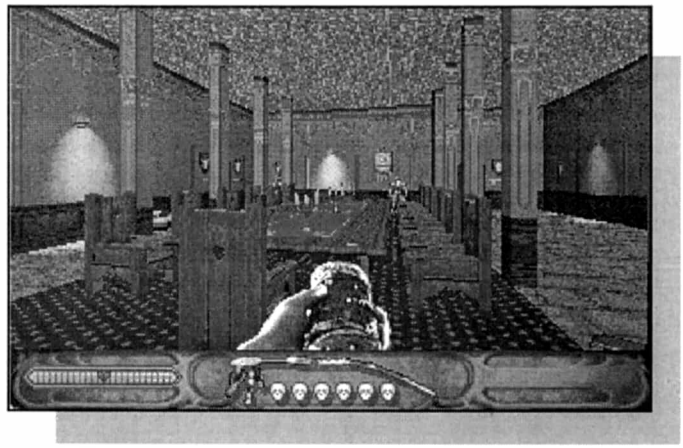
Итак, вы пришли обратно в дом. Отправляйтесь в тот холл, в котором вы начинали игру. Очередная руна на двери решит показать вам вашу увеличивающуюся оккультную мощь — жизнерадостно взорвавшись и открыв вам путь в новую часть дома. Ну, а появляющийся рядом с местом взрыва невесть откуда сынок Белиала (и чего ему там не сиделось...) не даст вам слишком расслабиться. Когда вы в который уже раз отправите докторишкино отродье к праотцам, подберите рядом оброненную Гаулом игральную карту (само собой, туз пик — вспомните

о ней в девятнадцатой главе, когда увидите смерть Гаула!) и заходите в новую дверь. В конце прохода вы найдете комнату, в которой уже все готово для оккультного обряда — пентаграмма на полу начерчена, свечи расставлены. Кстати, стоит наступить на эту пентаграмму, как из ее центра вылезет демоноголовая тварь и набросится на вас. Что делать с демоном — понятно (убить!), ну, а что делать с такой пентаграммой, знает любой — зажгите все пять свечей и смотрите фильм. Как ни печально, ни зловещего демона из глубин Ада, ни сияющего ангела небесного вы в свою пентаграмму не зазовете... Зато из неведомой пустоты безымянные боги подкинут вам под ноги некую статуэтку, которую вам, само собой, следует незамедлительно забрать в давно уже оттопыренный карман.

Продолжайте дальше исследовать разнообразные лабиринты и переходы дворца, собирая по пути так необходимые вам лечебные пилюли и амуницию. Кстати, по дороге в одном из шкафов вы обнаружите игральный кубик d6 (честное слово, мы не знаем, каково его истинное предназначение!). Вскоре вы набредете в своих поисках на богато украшенную и меблированную столовую (или, скорее, трапезную — бывший дворец, как-никак!). В этом замечательном местечке вы сможете прибрать к рукам несколько (три) лечебных бутылочек, отхватить немного амуниции в углу, а также помочь паре обезумевших от гнева демонов навсегда успокоиться. Теперь вы можете спокойно открывать вторую дверь в трапезной и заходить в коридор.

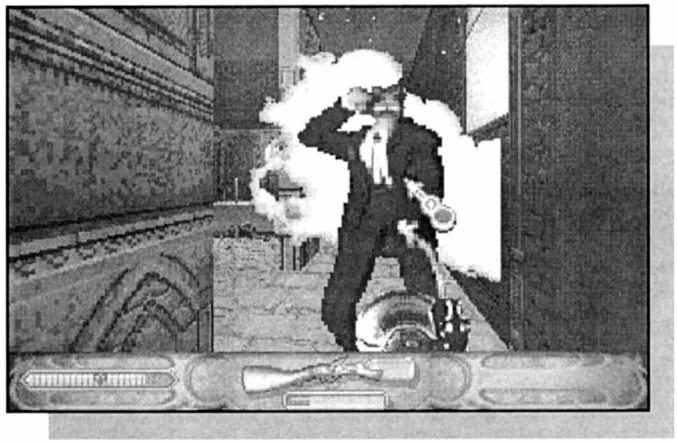
Дальше идите в правое ответвление коридора, где вас уже давно дожидается очередная дверь. Что же мы увидим за ней? Конечно же, точно такой же коридор, а вы что думали, там золото и бриллианты? В конце этого коридора и следующей за ним системы переходов будет ответвление направо, погруженное в мрачную тьму — зажгите в нем свет, и, вдохновленные яркой вспышкой, продолжайте движение вперед по комнатам и коридорам — до двери, которая наконец-то даст вам возможность подышать свежим воздухом (смешанным с запахом свежей крови, естественно!) за пределами уже порядком надоевших строгих вертикальных стен дворца.

Да-да, этот внутренний дворик точь-в-точь похож на дворик из другого измерения, в котором вы в четвертой главе брали карту рун. Вот только в этом дворе нету фонтанов, зато повсюду валяются крысиные трупы. Флорентин с Белиалом, похоже, из какого-то зловещего принципа опрыскивают весь свой дворец крысиным ядом (судя по всему, во дворец очень редко заглядывают люди, над которыми можно поиздеваться — поэтому они подло отыгрываются на беззащитных крысах). Впрочем, эта парочка раскидывает повсюду не только отраву: справа от ворот, например, лежит прекрасная лечебная пилюля. Забрав этот дар провиде-



Не снимайте палец со спускового крючка

ния, отправляйтесь к двери, что лежит слева от ворот.



Покажите ему, что такое Ад на земле

Откройте дверь и убейте забавного длиннорукого тролля, который бегает в этой часовенке. У бедняги нет дистанционных атак, так что это убийство, в принципе, ничем не сложнее убийства какого-нибудь демоноголовика. Только вот выстрелов (ударов) потребуется побольше... Затем не спеша осмотритесь в часовне. Вскоре вы увидите, что за сакральный артефакт служит здесь предметом поклонения. Ну конечно! Это мушкетон (**Blunderbuss**). Как известно, в реальной жизни мушкетон — это что-то вроде дробовика, у которого ствол заканчивается раструбом. Тем не менее, в Realms of the haunting он представляет собой превосходное оружие с бесконечным боеприпасом, в чем-то близкое по своей идеологии думерскому ракетомету под IDFA. После каждого выстрела мушкетон будет перезаряжаться (ход этого неторопливого процесса вы можете проследить по полоске снизу экрана). В общем, постоянно сражаться этим чудом техники и волшебства невозможно, но выстрелить и сразу переключиться на другое оружие — весьма приятно. Кстати, вы сразу сможете оценить прелесть новой игрушки: стоит вам ее взять, как в комнате возникнут две копии Белиала, стреляющие в вас из пистолета и такого же мушкетона. Желаем весело порезвиться!

Когда вы закончите разбираться с этими двумя Белиалами (и с тремя их приятелями, поджидающими вас во дворе), отправляйтесь в дверь справа от главного входа (двойных дверей). Пройдите мимо заваленного дохлыми крысами и бездействующего Камня в коридор, сразу зайдите в противоположную дверь и продолжайте движение, пока не дойдете до двери с силуэтом статуэтки. Как легко догадаться, реальную статуэтку из вашего кармана следует соединить с силуэтом возле двери. После этого дверь откроется, и вы сможете войти в библиотеку Флорентина и в следующую главу...

Глава девятая. Семь — да будет связано! (Seven be bound)

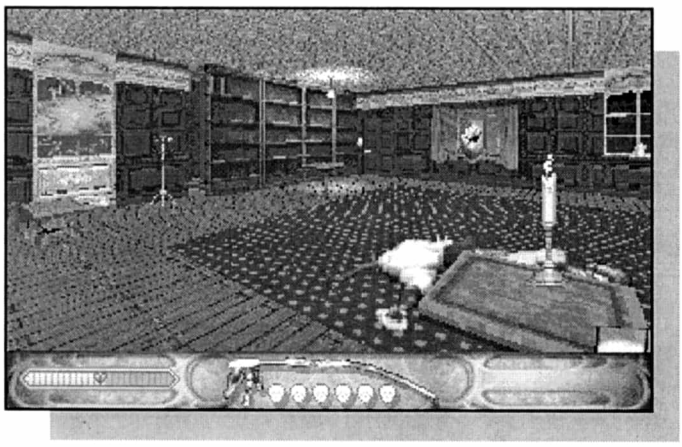
Эта небольшая, в общем-то, глава посвящена вашему перемещению в Доме — от библиотеки к скрытому храму. Но для того, чтобы переместиться, сначала нужно как минимум выжить! Стоит вам только появиться в библиотеке (а появиться придется — иначе не начать девятую главу), как из всех потайных щелей дома повылезут демоны и отродья Белиала. Мы рекомендуем сразу развернуться и выбежать из библиотеки, пробегая мимо демонов. А уже из относительной безопасности можно спокойно возвращаться назад в библиотеку, лениво пристреливая всех попадающихся тварей по очереди, пока они не закончатся.

В библиотеке ничего особо ценного нет. Конечно, там можно собрать много интересной информации (не забудьте сначала включить свет!) — два “написанных от руки пергамента” (**Hand-**

written parchment), полную карту Башни (**Complete map of Tower**) и чей-то реферат по древнему Корнуоллу. Кроме того, на одном столе стоит лечебная бутылочка. В общем, самое ценное, что вы можете взять в библиотеке — это не забыть забрать с собой ту самую статуэтку, с помощью которой вы, собственно, и открыли дверь в эту комнату. Ну, а затем можно отправляться дальше — исследовать эту часть дома.

Пройдите до конца этого коридора, повернитесь направо и откройте дверь. В результате вы выйдете во второй дворик этого необъятного дома. Впрочем, в этом дворике делать особенно нечего — разве что можно подойти к бездействующему Камню в дальней части двора и насладиться зрелищем то появляющейся, то исчезающей огромной твари. Судя по ее внешнему облику, эта тварь — Мать всех крыс, которая пытается перенестись в это измерение и узнать, кто же убивает ее сыновей... Что ж, посочувствуйте зверушке и забирайтесь по лестнице назад в дом.

Зайдите в соседнюю дверь (направо) и спуститесь вниз по лестнице. Внизу сверните направо и продолжайте идти, пока не наткнетесь на дверь, которая открывается вашей статуэткой юной девушки. Откройте ее (не забудьте, опять же, сразу забрать статуэтку обратно) и начинайте ваши странствия по подвалу дома (у вас должна быть карта этого места — **Cellar map**). Вскоре вы увидите след из дохлых крыс, который оставил позади себя "человек в шляпе" — Гаул. Просто следуйте по следам Гаула, пока не дойдете до чудесно-пасторальной комнаты с бассейном и колоннами. Пройдите сквозь нее и откройте большие двойные двери. Таким образом, вы окажетесь в скрытом подземном храме (после прохождения такой игрушки впору засомневаться, а существуют ли вообще храмы других типов?), в котором Гаул творит некий темный и не слишком понятный ритуал. Прочитав короткий стишок о связанных семи, он берет с алтаря один зеленый кристалл и куда-то уходит. Конечно, после такого возвышенного зрелища продолжать главу уже не имеет смысла — так что, едва начав прохождение девятой главы, мы переходим к десятой и самой длинной главе игры.



Ковер на полу намок от крови

Глава десятая. Ключ Слез (Key of Tears)

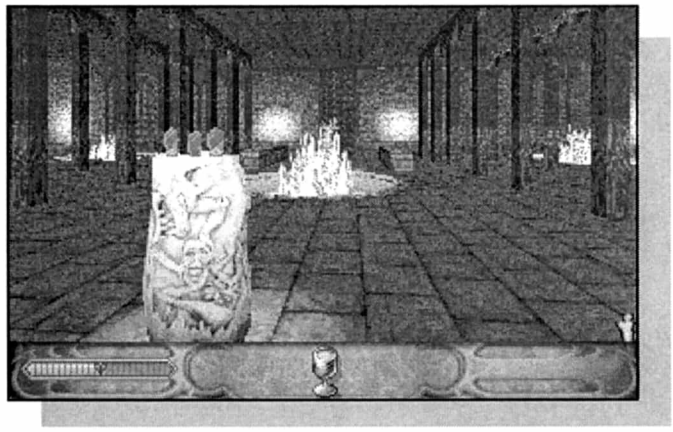
Пожалуй, именно в десятой главе вам придется больше всего бегать, прыгать и кланяться. Ведь на деле Царство Духа, о котором нам давно уже успели все уши прожужжать, оказывается всего-навсего навороченным полигоном для юных любителей аркадных игр. Тем не менее, Ключ Слез скрывается именно там, так что нам все-таки придется побывать в духовном царстве и потренироваться там в использовании клавиши прыжка. Ведь раньше мы ее почти

не использовали — значит, надо постепенно наверстывать упущенное и восстанавливать утраченный великий Баланс...

Но сперва в эту Раквию нужно пройти. Повторите ритуальное действие Гаула — возьмите с алтаря зеленый кристалл (один и только один — хотя больше вам взять все равно не даст Ребекка) и поднимитесь по небольшой лестнице к верхнему залу церкви. Осмотрите цветное панно, изображающее Ангела Господнего в полном расцвете сил. Очаровашка, не правда ли? Но вобще-то это чудесное и, наверняка, очень ценное панно служит только лишь для того, чтобы отвлекать внимание воров и любителей приключений: на самом деле вам следует отвернуться от ангела, и вы сразу увидите рычаг, вделанный в алтарь. Поверните его, войдите в открывшуюся дверь (справа), встаньте на Камень... и добро пожаловать в Башню!

Н-да, с момента нашего прошлого визита в Башню многое изменилось. Нет больше таких полезных лечащих алтарей, нет простого и очевидного пути между двумя Камнями... А есть гигантский лабиринт узких каменных мостов, парящих над бездонным провалом. И есть еще красные драконята, которые летают и веселятся, пронзительно крича и выдыхая в вас свои гадкие огненные шарики. Впрочем, умирают маленькие дракончики всего с одного-двух выстрелов, так что вряд ли их общество покажется вам слишком уж навязчивым. Вам придется найти дорогу до Раквии (**Raquia**). Для этого вам нужно, во-первых, посмотреть в книге рун символ Раквии (см. четвертую главу), и во-вторых, пройти до Камня Раквии с помощью полной карты Башни (найденной в прошлой главе). Начинаете вы где-то сверху и посередине карты (в этом месте рядом с камнем Земли-Хеледа на карте должны находиться два Указывающих Камня) и должны пройти примерно в левый верхний угол карты. Внимательно изучите карту, и вам все станет ясно. “Разрывы” пути на карте означают проход сквозь мерцающий туман.

Достигнув Камня Раквии и поговорив с хмурым Рафаэлем, вы можете ступить на Камень и перенестись в Царство Духа. Да! Наконец-то мы попали в свободное, открытое пространство — пусть мы и не можем пройти дальше садовой ограды, но все-таки мы находимся в настоящем французском парке. Аккуратные дорожки, зеленая трава, отделанные мрамором бассейны... Посреди такой изысканной и холодной красоты даже не хочется убивать — так что, если хотите, оставьте в покое одну жалкую летучую мышь, которая сидит в одном из небольших участков. В конце концов, ее можно совершенно спокойно обойти — ведь не убийством единым жив человек!



Тишина бывает обманчивой

Продвигайтесь по парку, пока не дойдете до входа в Лабиринт Раквии. Поговорите с Духом Раквии (как всегда, лучше сперва выбирать самые нижние варианты ответов). Итак, мы должны доказать, что мы достойны Ключа Слез... Приступим! Откройте карту Лабиринта — нам нужно взять четыре предмета, прежде

Враг превратился в облачко испарившейся крови

чем зайти в башню (на этот раз обычную каменную башню, а не неведомое измерение). Три из этих четырех предметов защищены несложными загадками или требуют прохождения аркадной части, так что мы расскажем о них поподробнее. Заметим, что во всех аркадных задачах, требующих прыжков, положение Run Mode имеет огромное значение. Если какой-либо прыжок у вас не получается в одном положении, попробуйте его в другом.

Затычки для ушей (**Ear plugs**) — слева внизу на карте. Они не защищены и лежат позади фонтана.

Свирель (**Pan pipes**) — справа внизу на карте. Вам придется совершить три точно рассчитанных прыжка, чтобы перепрыгнуть по двум опускающимся и поднимающимся платформам и достичь противоположной стороны пропасти.

Мясо-драгоценность (**Jewelled meat**) — посередине внизу. Платформу с мясом можно опустить, сдвинув рычаг, спрятанный в кустах на уровне земли за скамейкой.

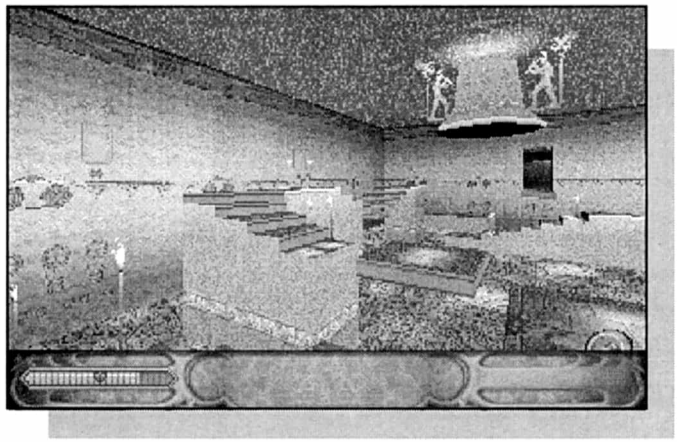
Кольцо (**Ring**) — сверху слева, рядом с башней. Для переправы на другой берег вам придется проехать на плавающих платформах (сперва с берега перейти на единственную платформу, подъезжающую близко; затем с нее — на плавающую параллельно берегу; затем с нее — на любую из двух подплывающих к тому берегу; и наконец — на тот берег). Заметьте, что сохранять игру, стоя на платформе, опасно — вполне возможно, что при восстановлении вы сразу упадете с платформы в воду. Так что постарайтесь проделать все четыре перехода без использования сохраненных игр...

Наконец, с кольцом (заметьте, кстати, что на нем не хватает камня) вы сможете зайти в башню. Сразу возьмите в правую руку свое позолоченное мясо и киньте его зловещему зверю, который накинется на вас. После этого открывайте решетку и заходите в небольшой лабиринт башни. Вам нужно найти комнату с колоколом. Для этого быстрее всего будет пройти по центральному коридору, направо по лестнице, вперед, вверх по лестнице и далее вперед (игнорируя поворот влево). В конце концов вы дойдете до комнаты с колоколом.

Вам нужно оказаться у противоположного выхода из комнаты так, чтобы колокол не начал звонить. Каждый раз, когда вы оказываетесь на полу, он слегка звякает — и через некоторое количество “звяков” начинает звенеть вовсю. Не беспокойтесь по поводу “звяков” — пройти через комнату совсем без них намного труднее, да и не нужно. Главное — не устраивать громкий трезвон.

Спуститесь на пол по лестнице слева (звяк!), доберитесь до ближайшей поднимающейся и опускающейся колонны и встаньте на нее (прямо как на один из многочисленных подъемников в Doom’e). Затем спрыгните с нее на лестницу и поднимитесь по ней до конца. Прыгните на

неподвижную платформу, повернитесь направо и прыгните на платформу, плавающую туда-сюда по воздуху. Повернитесь налево и спрыгните на ступеньки лестницы. Они выведут вас к стене. Кстати, на этой стене установлен рычаг, который может выключить звенящий колокол. Дойдите до конца мостика, повернитесь налево и перепрыгните на движущуюся платформу. Эта платформа довезет вас до двери. Вот и все!



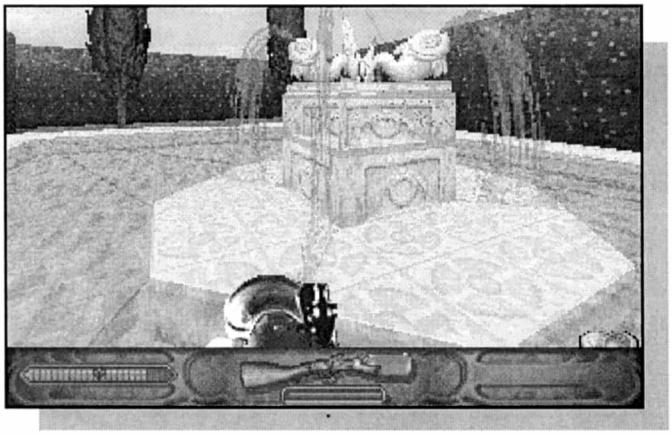
Интерьеры инфернальных подземелий

В следующей комнате вам придется отыскать радужный камень для того, чтобы можно было продвинуться дальше. Для этого придется побегать между семью расположными по кругу небольшими комнатами, забирая и используя предметы. Мы обозначим комнаты цифрами **1-7** по часовой стрелке, начиная от вашего начального положения. В частности, комната **1** — это ближайшая к вам комната слева.

Итак, для входа в комнату **1** подойдите к ее двери (украшенной музыкальными значками) и поиграйте на свирели. Возьмите со стола очки (**Spectacles**) и масло (**Flask of oil**). Оденьте на себя очки и используйте масло на дверь комнаты **5**. В своих очках вы увидите три "лазерных" луча, обеспечивающих систему безопасности комнаты. Перепрыгните через первый и обойдите два других. Таким образом, вы подойдете к столу и возьмете свиток. Прочитайте его (не забудьте посмотреть на него "лупой" — то, что вы видите слово **SPIRIT**, еще не значит, что Адам не поленится его прочитать!).

Отправляйтесь в комнату **2**. Скажите морде, установленной на двери, слово **SPIRIT**. Осторожно вытащите из огня флягу Теплоты (**Warm flask**) — если вы слишком близко подойдете к огню, ваше здоровье начнет постепенно падать вниз, подобно Ниагарскому водопаду! Затем зайдите в комнату **4** и используйте флягу на ледяной пол. Затем вы с легкостью сможете пройти по водичке и забрать амулет (**Amulet**) из угла комнаты. Этот амулет даст вам возможность двигаться бесшумно, когда придет необходимость.

Зайдите в комнату **3**. Увидев сирену, распевающую свои блатные ультразвуковые напевы, сразу затыкайте уши и подходите к ней поближе. Вытащите у сирены (непонятно откуда) серебряный ключ и откройте этим ключом дверь в комнату **6** — очередную церквушку. Возьмите из мозаики на окне семь разноцветных камней (красный камень находится наверху) и вставьте их в лучи семиконечной звезды на полу, обозначенные буквами. Легкий режим вам здесь не поможет! Для тех, кто не знает английского языка, мы приводим перевод названий цветов: (**R**)ed — красный, (**O**)range — оранжевый, (**Y**)ellow — желтый, (**G**)reen — зеленый, (**B**)lue — голубой, (**I**)ndigo — синий и (**V**)iolet — фиолетовый. На самом деле, голубой камень — это самый неяркий из трех "синих" камней, фиолетовый — тот, который кажется почти черным, а индиго —



Алтарем темных богов лучше любоваться с безопасной дистанции

третий оставшийся. Возьмите радужный ключ (**Rainbow key**) и идите в комнату **7**.

Оденьте Амулет для того, чтобы передвигаться по скрипящему полу. Откройте вторую дверь радужным ключом и выньте из сейфа радужный камень (**Rainbow gem**) и лечебную бутылочку. Вставьте радужный камень в подставку под огромным камнем в центральной комнате, и он превратится в ходящую вверх-вниз платформу. Встаньте на нее и перейдите вверху на стеклянный мостик.

В конце прохода вы выйдете в комнату, полную белых светящихся шариков. Каждый из них — мина, готовая в любой момент взорваться и отнять у вас часть вашего драгоценного здоровья. Сквозь это минное поле вы должны пройти в “левый верхний” (если смотреть от входа) угол и забрать там черный маленький камешек, вделанный в стену. Трудно сказать, можно ли это сделать, не потеряв ничего — куда проще “нарваться” один раз, взорвав окрестные шарики и освободив себе путь. Взяв камень, вставьте его в кольцо. Под гул церковных песнопений все сферы поднимутся вверх, освобождая вам путь ко второй двери. Зайдите внутрь, встаньте на сияющую платформу и наденьте собранное кольцо себе на палец. Вот вы и получили **Ключ Слез**. Довольны? Да погодите вы радоваться...

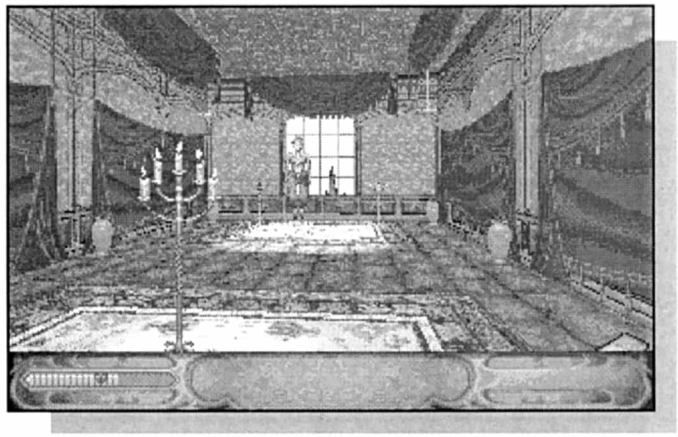
Глава одиннадцатая. Ангел-пленник

Ключ у вас есть. Осталось использовать его и открыть таким образом клетку пленного ангела. А для этого нужно (всего лишь!) пройти всю дорогу обратно до дома. Да-да, всю дорогу, которую теперь населяют полчища отвратительных и злобных монстров. В башне Раквии их еще не будет, а уже начиная от парка Раквии вам придется бежать, уворачиваясь от легионов белиальчиков, дракончиков, летучих мышей и прочих презренных тварей.

Но вот вы наконец и в самом “сердце” дворца — в комнате со змейками и открытым саркофагом. Итак, путь очевиден — смело отворяйте дверцу в саркофаге и продвигайтесь в направлении уже знакомого до боли зала с огромными часами через мост. Если вы в свое время решили не сводить счетов с обитателями (точнее, гостями) этого привлекательного места — длиннокрылыми дурашками с агрессивно настроенными и быстролетающими шариками из огня, то вполне можно сделать это прямо сейчас. Особенно, если учитывать явное прибавление в ваших оружейных запасах.

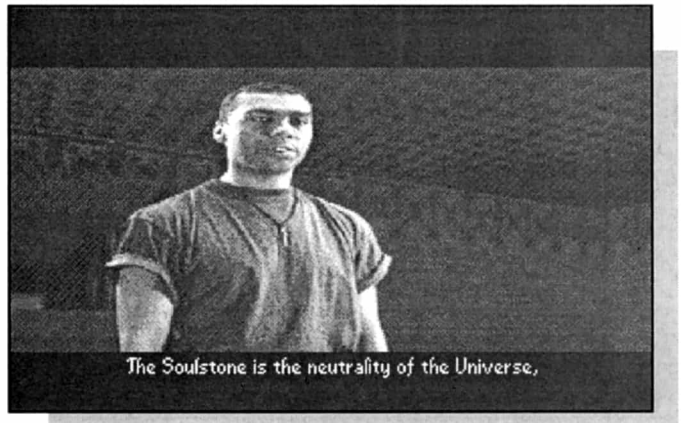
Украсив прекрасный пол с огромным циферблатом парочкой свежеприготовленных трупиков, отправляйтесь дальше — вперед, тем более, что других вариантов в принципе нет. В часовен-

ке, где вы когда-то внесли разнообразие в набор убийственных стволов, находящихся у вас "на руках", проходите вглубь, к ключу, запирающему нашего многострадального ястребиного ангела. Далее ваше вмешательство в события не потребуется — ключ будет счастливо вставлен и провернут в замке лично Адамом под тяжелым изучающим взглядом его добровольной попутчицы Ребекки. И каково же будет удивление наших персонажей, когда вместо долгожданного Ангела (ведь любой нормальный ангел обычно ассоциируется с чем-то божественным, светящимся, величественным и источающим благодать...) перед ними предстанет этакий жлоб с квадратной челюстью и нездорово бегающими (но действительно светящимися!) глазками. Хорошо хоть, что он вас поблагодарил, и на том спасибо — ведь мог бы вам устроить своеобразное "спасение в фохате"! За грешные мыслишки Адамчика по отношению к Ребекке, например. Но что это? Он еще и согласен ответить вам на ваши вопросы! Вот уж воистину ангел...



На фоне окна — отличная мишень

Разговаривать с ангелом по имени Ястреб можно долго. Мы вкратце просуммируем те сведения по всемирной истории, которые удается из него выцарапать. Давным-давно существовал Камень Души (**Soulstone**). Все, кому не лень, откалывали от него кусочки. И те зеленые камни, что лежали на алтаре, и амулет, показанный вам отцом в начале давно забытой второй главы, и осколки, выданные вам в самом начале — все это кусочки Камня Души. Кстати, осколки — это остатки шести разломанных соломоновых печатей. Когда сломают седьмую, существование вселенной завершится, и все божье творение погрузится во Тьму. Кроме того, из Камня Души зародились аватары Добра и Зла. В данный момент местный Сын Света — ангел **Ястреб**, а Тьма породила Гаула, одела его в чудовищную шляпу, сделала похожим на Фредди Крюгера и отправила отравлять нам жизнь. Кроме того, еще два злобных существа сейчас сражаются друг с другом в этом Доме. **Флорентин**, который полтысячелетия на-



Его руки — по локоть в крови демонов

зад разгромил орден Фальширских рыцарей (в котором кучковались аватары Добра, защищая Камень Души) — злобный некромант, владыка скелетов. И **Белиал** — повелитель всей лжи, демон из глубин Ада и просто нехороший человек (редиска). Эта сладкая парочка сейчас сражается друг с другом, пытаясь выяснить, кто из них поможет Гаулу выполнить миссию Зла. А какая же ваша роль во всем этом? Если вы еще не поняли, вы — Избранный, который поднимет Меч Дракона, войдет в адский Sheol и починит Камень Души, восстановит Баланс и дойдет до двадцатой главы. Ну, а если вас интересует еще что-либо, спросите у Ястреба сами.

Глава двенадцатая. ... Святого Михаила (St. Michael's)

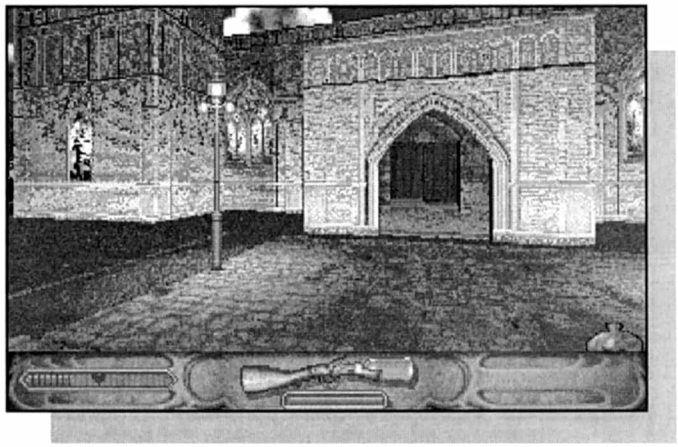
Ангел ушел, и теперь наши веселые приключения продолжаются: как видите, прямо перед вами (и за ключом, ранее запиравшим нашего "ангела", туды его в качель) расположена зависшая над бурлящей пропастью лестница в небеса. В общем-то, ничего особо примечательного в ней нет, да и вообще крайне сомнительно, что она неожиданно приведет вас в обитель счастья и покоя, а не в очередной набитый различного рода мерзостными тварюгами гадюшник. Однако не стоит чересчур опрометчиво отказываться от заботливо предоставленного судьбой случая еще чуточку приблизить логический конец уже порядком надоевших поисков.

Нетрудно догадаться, что опасения ваши оправдались если не на сто, то на девяносто девять процентов точно. С другой стороны, выбора у вас особого не было, а посему, зайдя в телепортер на другом конце лестницы, сохраняйте побыстрее игру и готовьтесь к тому, что вас будут убивать. Когда же гнев ваш по поводу неожиданного вторжения в вашу жизнь (со всех сторон) нескольких белиальчиков утихнет вместе со вспышками вашего посоха, вы сможете спокойно осмотреть место, в которое занесла вас нелегкая на этот раз.

Место это очень напоминает внутренние дворики из вашего послужного списка времен предыдущих похождений. Правда, на сей раз дворик этот скорее более похож на внешний, чем на внутренний, так как расположен вокруг двух довольно похожих зданий. Какое же из них первым подвергнется злостному и разрушительному террору Адама с Ребеккой? Одно из них, между прочим, напоминает церковь с витражами в окнах, на ней даже присутствует символика, позволяющая отнести ее к христианской религии. Правда, "креста животворящего" наверху не видно... Так куда же пойти? Вы должны были заметить на двери одного из домов большую и зазывающую красную руну (один мой знакомый любил говорить : "...красный, потому что советский". Наверно, здесь придется много убивать!) Да, это место нам подходит, тем более, при вашем приближении руна взорвется, тем самым убрав с вашего пути последнее препятствие — себя саму.

Входите! Осмотритесь — ну надо же, какое на редкость чистое, аккуратное помещение: маленькая лесенка, успокаивающие тона обоев на стенах — все это, конечно, прекрасно. Можно даже сказать: "Вот я и пришел домой, к мамочке"... Правда, один до обидного мелкий и ничтожный факт рассеивает ауру домашнего спокойствия: дверцы-то все рунами запечатаны, рунами в виде "лежащей на боку" восьмерки — символа бесконечности. Придется сообразить, как от них избавиться, или, может быть, судьба сама подкинет вам решение?! Загляните-ка под коврик, лежащий прямо у вас под ногами, рядом с дверью (это как минимум логично — ведь не ноги же будет об него вытирать местное копытное население!). Ага, под ковриком обнаружился припрятанный кем-то посох, который тут же оказывается готовым к бою. Уже лучше! Ну а с

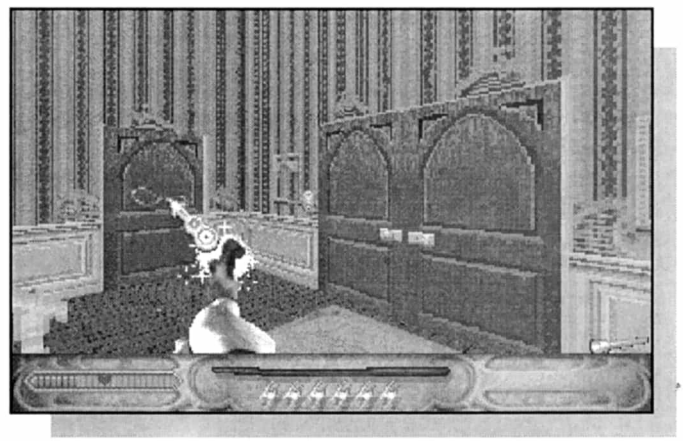
рунами тогда что же делать? Ладно, открывайте пока что ящичек справа от двери, в которую вы вошли в это здание, и забирайте из него магический фонарик (кстати, почему Адам взял с собой в Дом керосинку, я лично не понимаю. Наверно, на Energizer денег не хватило). Оставьте фонарик в руке — так надежнее будет.



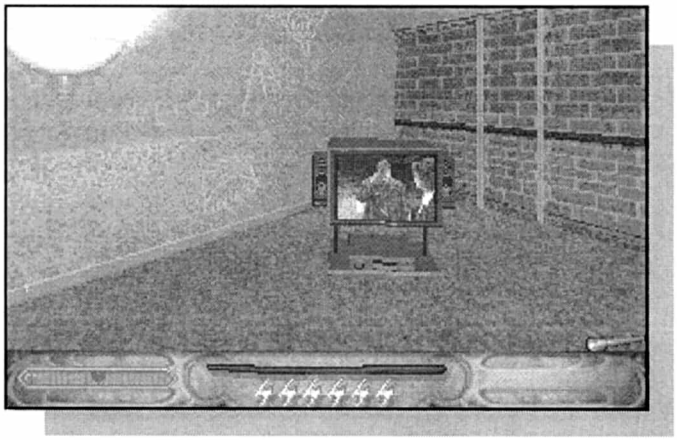
Адские врата?
Скромновато, скромновато...

Но руны-то все еще на дверях... Не правда ли, по ним так и хочется пострелять? А вы попробуйте, попробуйте, попытка — она не пытка! Разрядите в них новоприобретенный посох, например. Попробовали? Да, сегодня судьба благосклонна по отношению к вам. Так что поскорее избавляйтесь ото всех рун (только в процессе уничтожения постарайтесь не подходить слишком близко к цели, а то больно будет), и приступайте к более важным делам. Учтите, рун этих в милом маленьком домике еще много, так что в будущем расстреливайте все поганые языческие колдовские знаки без дальнейшего напоминания. Только делайте это издалека, а то может и поджарить...

Сейчас вам нужно зайти в левую (если при этом смотреть на вход) дверь, попав при этом в столовую. Через дверь (с руной, естественно) вы попадете на кухню. По пути, кстати, можете для личного удовольствия заглянуть в одну из дверей рядом со входом на кухню. Прямо за ней располагается зеркало, отражение в котором безоговорочно свидетельствует, что ваша милая и ненаглядная Ребекка — вампир. Иначе почему она не отражается в зеркале, пока вы вертитесь перед ним подобно какому-нибудь герцогу Ньюкему? Так что будьте начеку. А пока углубляйтесь в изучение внутренностей кухни. Наверняка, ваше внимание сразу привлечет холодильник (интересно, а заменяет ли содержимое лечебных бутылочек вкусную и здоровую пищу?), осмотрев который, вы не обнаружите (увы и ах...) ни свежих фруктов, ни мяска (даже человеческого!), ни колбаски, не найдете даже молочных изделий. Зато вы возьмете там большой ключ — ключ к очередной двери, а, следовательно, и к очередным мучениям. Вы счастливы? Счастлив ли Адам? Думаю, что нет и еще раз нет. Так что продолжим.



За каждой дверью — демон
За маленькой — маленький



Людей давно съели демоны, а телевизор все работает

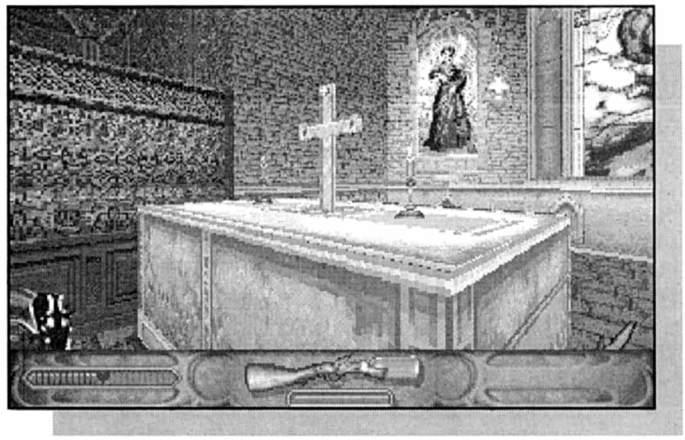
Выйдите из другой двери кухни, повернитесь направо и зайдите в дверь перед вами. Вашему взгляду предстанет достаточно неожиданная обстановка. Еще бы: в этой комнате с лилово-голубоватыми стенами, исписанными пентаграммами и прочими оккультными символами стоит... что бы вы думали! Аудиосистема, телевизор, видеомагнитофон... Почти Normality, черт возьми! Да и не так уж это ненормально, если вспомнить, как мы только что копались в чужом холодильнике. С другой стороны, после магических посохов, древнейших рун и ангелов все это смотрится как-то подозрительно. Ну а вы тем временем, умиротворенно раздумывая над извращенностью создателей игрушки, нажмите на пульт дистанционного управления на столе и посмотрите телевизор, после чего можете с чувством выполненного долга перед вашей Родиной покидать эту комнату.

Вот вы оказались по другую сторону той самой двери, через которую и входили в комнату с аудио и видео техникой. Новые приключения (и далеко не столь безобидные, как в последнее время) ожидают вас за дверью на противоположной стороне прохода. Заходите в нее (не забудьте взять в руки достойное оружие — новенький посох как раз подойдет) и спускайтесь вниз по лестнице. Ну вот, опять за старое... Вспоминаем Doom и великий принцип героев — убивай всех, пока не убили тебя. Надо сказать, пространства в этом погребе небольшие, и уворачиваться от нескольких демонов — дело, в общем-то, нетривиальное. Но любая проблема рано или поздно решается, не так ли?

Когда вы наконец-то сможете спокойно осмотреться в окружающей обстановке, вам сразу попадутся на глаза несколько особо выделяющихся вещей — это, во-первых, забавное зеленое и пучеглазое создание в клетке (убивать его совсем не обязательно, однако и подходить к нему слишком близко не советуем), во-вторых, мерцающая зеленая руна на одной из стен погреба, в-третьих, огромная красивая дверь с большой замочной скважиной, и, наконец, в-четвертых — маленькая, кривая и потухшая свечка прямо напротив красивой двери.

Проигнорируем пока красивую дверь, сейчас необходимо зажечь одинокую свечу и обезвредить руну при помощи посоха, в результате чего в стене откроется проход в лабораторию. Оказавшись в ней, стащите со стола лечебную бутылочку, а в углу разживитесь еще одним ключом. Ну вот, как так можно обращаться со столь ценными вещами — это же как минимум глупо и непоследовательно. Так может поступать только очень занятый или увлеченный человек, которому просто нет дела до подобных мелочей. Впрочем, слава увлеченных (мягко говоря) людей тянется за алхимиками с давних пор. Впрочем, это его личные проблемы. А мы пока что отправимся к той самой двери, к замочной скважине которой (как вы уже наверняка догадались)

подходит этот ключ. Только перед этим не забудьте взять в руки волшебный фонарик!



В усыпальнице можно поспать

Впрочем, каких бы предосторожностей вы ни придерживались, все равно на пустом месте ничего хорошего не появится. Да, конечно, это окно в какой-то чужой мир — чем-то смахивающий на ухоженные парки Раквии. Вот только окно закрыто и пролезть в него нельзя. Приятно только одно — ваше появление в этой комнате изменит кое-что в верхней части дома. Выбирайтесь из мрачного подвала, в котором вы находитесь, и поднимайтесь вверх по лестнице. Включите свет в коридоре (если не лень) и открывайте первую же дверь налево, которая вам попадется. В этой старой, пустой, сырой и изъеденной клопами кладовке нет ничего полезного, кроме такого же старого и полуразвалившегося комода, защищенного зеленой руной. Сняв руну и открыв комод, вы обнаружите вторую, внутреннюю дверь и еще одну руну. И так далее. В конце концов, расстреляв штук пять рун, вы доберетесь до внутренней части комода, в которой видны два вделанных в стену сейфа. Один из них крепко заперт, а второй содержит... дырку в стене, из которой видна красная руна! Расстреляйте эту руну и выходите в коридор.

После всех проделанных, почти ритуальных, действий вы сможете спокойно найти следующую дверь в коридоре (также ведущую влево) и открыть ее. Пройдите через ванную (да, да, с зеркалом — посмотрите направо, если хотите). Перед входом в следующую комнату не забудьте взять в руки оружие — на тот случай, если вы вообще когда-либо его из рук выпускаете. Правильно — стоит вам зайти в это очередное логово сумасшедших ученых-оккультистов (те же выкладки и пентаграммы на стенах), как несколько возмущенных демоноголовых тварей нападут на вас — и через минуту падут, сраженные силой ваших посохов, мечей и ружей. Возьмите ключ с ночного столика. Откройте этим ключом второй стенной сейф в кладовке (откуда вы только что пришли) и возьмите из него... правильно, еще один ключ!

Теоретически, сейчас можно (и нужно) спуститься вниз и открыть новым ключом правую дверь рядом со входной дверью дома. Но будем считать, что шестое чувство вам подсказывает: если вы слишком поторопитесь, то окажетесь между двумя разъяренными и готовыми вас разделать на части демонами, и вряд ли вам удастся убежать невредимым. Лучше зайдите в комнату с телевизором и откройте тем же ключом вторую дверь в ней (она, собственно, и ведет в ту же комнату — библиотеку). Как только адские твари объявят о своем появлении звериными рыками, сразу отходите назад и спокойно расстреливайте их издалека. Ну, а затем спокойно пройдитесь по библиотеке и возьмите с книжных полок последние три книжки, которые, видимо, забыл вынести отсюда вездесущий Флорентин, также известный нам как Великий Идущий По Дохлым И Отвратительно Хрустящим Крысам. Когда вы будете брать коричневую книжку (Жур-

нал Зла, часть вторая), огненная ловушка под ней взорвется, подпалив вам пальчик. Увы, с этой небольшой потерей здоровья придется смириться. Зато, открыв коричневый журнал, вы станете обладателем чудесного сокровища — правильно, еще одного ключа!

Что ж, теперь наши дела и заботы в стенах этого дома наконец-то подошли к концу. Давайте приступим к разборкам с мирной церквушкой. Подойдите к двери дома, осторожно выгляните из нее и убейте все белиалово отродье, стоящее рядом в астрале и ожидающее вашего выхода. А затем подойдите к входной двери церкви — настолько близко, чтобы разбудить троллеподобное чудовище, поджидающее вас у входа. Не спеша измолотите его (на таком огромном открытом пространстве сделать это проще простого) и подберите монетку, которая из него выпадет. Интересно, где он хранил такое богатство? А с такой монеткой можно смело отправляться в (почти) святое место — киньте ее в ящик "на восстановление церкви", и двери гостеприимно распахнутся у вас перед носом.

Пройдите вперед и подойдите к церковному алтарю, а если конкретно — то к мозаике на окне, изображающей святого Михаила, который в который уже раз побеждает красного, змееобразного и дышащего огнем Сатану. От святости и чистоты такого места у Адама и Ребекки пойдут галлюцинации (еще бы, столько времени в сатанинских капищах гуляли под ручку!): то они начнут слышать какие-то странные звуки, то им покажется, что Михаил и Сатана двигаются и подмигивают... Кончится весь этот кошмар тем, что сверху им на голову упадут два перышка — зеленое и красное.

Поднимитесь по ступеням кафедры (возвышения справа от алтаря, с которого священники вешают лапшу на уши народу) и поднимите лежащую там маленькую зеленую книжечку. Почитайте ее, и вы узнаете много нового о своих старых друзьях. О том, что Рафаэль в христианской мифологии является ангелом лечения и заодно самым веселым и общительным из небожителей. О всех именах ангела, известного как Михаэль (тот, кто как бог): например, Альф... О мече дракона... И так далее. Забавно.

Попробуйте теперь зайти в небольшой отгороженный уголок слева от алтаря (если смотреть от входа в церковь). Что, заперто? Что ж, ключ находится неподалеку. Возвращайтесь ко входу (не выходя за дверь) и откройте дверь на правой стене церкви. Она открывается тем ключом, который вы недавно вынули из Журнала Зла номер два. За дверью находится лестница наверх. На втором этаже вы сможете взять себе тиару (на столике), а на третьем — ключ. Этот ключ откроет вам дверь в тот самый отгороженный уголок. Внутри вы найдете изумительной красоты райскую картинку, статуэтку ангела на столе и прочие, не столь важные предметы обстановки. Рядом со статуэткой на подставке проделана небольшая дырочка, явно предназначенная для вставления в нее свечек, магических перышек, зарядов динамита и прочих подходящих предметов. Возьмите в руки оружие, вставьте в дырочку красное перо, оденьте ангелу на голову тиару и разбирайтесь с демонами. Могли бы, кстати, и постыдиться показывать свою нечистую харю в божественном месте. Наверное, они просто не знают правил поведения всех цивилизованных демонов! Но, во всяком случае, после успешной разборки вы можете, наконец, ограбить эту церковь и идти дальше. Замените в подставке красное перо на зеленое, подойдите к открывшемуся в картине проходу и берите себе шлем.

В этот момент из пустоты появится Альф-Михаил и выдаст вам очередную порцию инструкций. Оказывается, с этим шлемом вы теперь сможете попасть в небесное измерение Арквии и

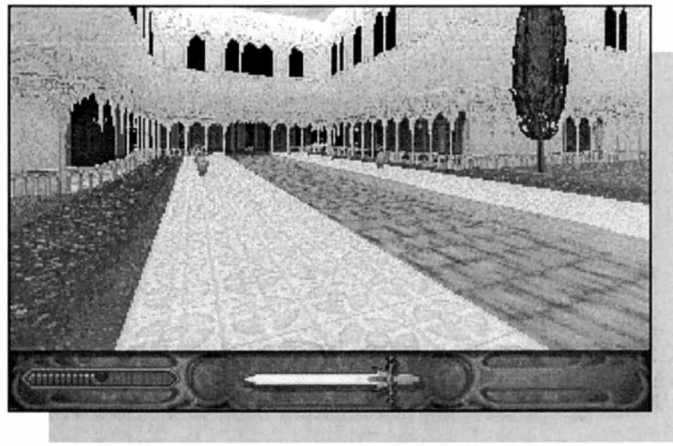
забрать там Меч Дракона. Затем вы должны отнести Меч в адский Шеол и вернуть его в комнату Камня Души. Однако, Альф умалчивает, что произойдет после этого. Ну и ладно, удовлетворимся пока что тем приятным фактом, что очередная глава вами пройдена.

Глава тринадцатая. Меч дракона

Оглядевшись вокруг, вы увидите, что отверстие в райской картине кто-то уже заботливо прикрыл. Ну и зря — возьмите с подставки зеленое перо и поставьте его обратно. Отверстие снова откроется, на этот раз предлагая вам не шлем, а пару лекарственных пилюль. Возьмите их, и уходите из церкви и из этого измерения. Встаньте на Камень Телепорта, и он принесет вас — нет, не к клетке ангела, из которой вы перенеслись сюда, а в Башню. Воспользуйтесь картой Башни и дойдите до камня Арквии. (Вы прибудете на место, обозначенное на карте руной Хелед-Земли, в левой части карты. Рядом со значком этого камня есть большая буква **B**).

Ну вот вы и оказались в хваленом райском царстве. Н-да. Еще один Версаль (или даже Петродворец). Неужели и настоящий рай весь заполнен бассейнами, фонтанами и подстриженными газонами? Впрочем, обитатели рая, видимо, не смотрят на красоты окружающего их пейзажа. Они предпочитают невинные издевки над любителями приключений. Если вы в этом сомневаетесь, почитайте свиток, который они всунули вам в руку вместо всего вашего барахла. Так что придется вам временно подчиниться их желаниям и совершать никому не нужные ритуалы, собирать предметы... И все это только затем, чтобы встретиться с одним из обитателей этого места и получить свой законный меч! А убивать-то когда? В раю, увы, монстры не водятся, а ангелы вам не покажутся...

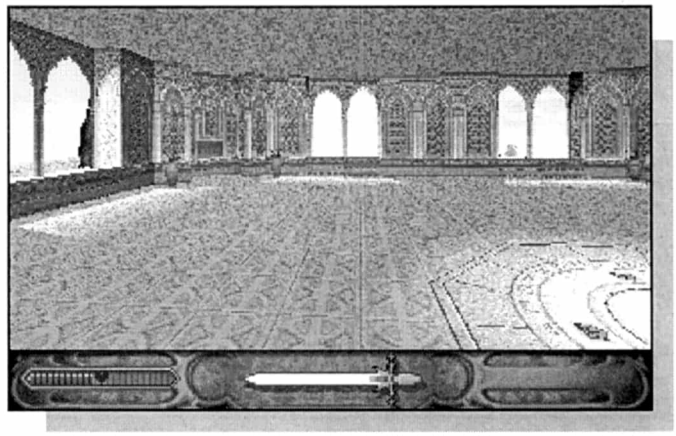
Пройдите до любой двери и откройте ее. Полюбуйтесь на центральный фонтан и зайдите в любую угловую комнату центрального здания. Встаньте на светящийся круг на полу, и вы перенесетесь на второй этаж здания. Здесь вы найдете два круга на полу — на одном нарисована чаша, а на другом — глаз. Прикоснитесь рукой к любому кругу, и он перенесет вас в другую комнату, полную лестниц, ведущих вверх и вниз. Вам нужно бродить по этим лестницам, пока вы не найдете, соответственно, чашу или увеличительное стекло (оно лежит под панелью с изображением этой самой лупы). Когда вы возьмете этот предмет, начинайте искать телепортирующий диск на полу. И, оказавшись у фонтана, вставайте на второй диск и делайте то же самое...



Не сходите с этой дорожки — улица заминирована

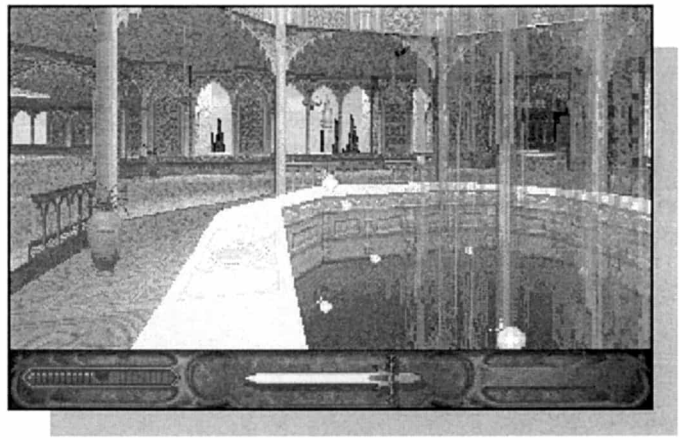
Когда вы получите и чашу, и лупу, вы сможете продолжать. Видите четыре мерцающих двери по углам комнаты? С ними можно расправляться так же,

как мы расправились с железной дверью, за которой лежал кинжал Альфа. Зачерпните воды в чашу-оружие из фонтана и выплесните ее в дверь. Повторите это четыре раза, пока все двери не будут открыты. Затем обойдите четыре комнаты, забирая все полезные предметы. Вы найдете веер (**Fan**), свиток, металлический цилиндрик (**Cylinder**), огниво (**Flint**), пестик (**Pestle**), ступка (**Mortar**), красный порошок и черный порошок (**Powder**). Один из предметов находится в нише, которая открывается только с помощью веера. Соответственно, объедините сходные по духу предметы: цилиндрик — с огнивом (получив разбитое огниво, которое можно использовать для получения искры), пестик — со ступкой, и два порошка — друг с другом (получив что-то вроде снега). Кроме того, в трех комнатах есть пустые углы с надписями, которые можно разглядеть с помощью увеличительного стекла — **BURN** (сожги), **GRIND** (раздави) и **BONG** (ударь). Судя по тому, что вы все-таки в раю, эти надписи косвенно указывают на нужные предметы. Не надо понимать их буквально!



Зал просторен, как танцплощадка на дискотеке монстров

Откройте панель, которой является табличка **GRIND**, и выньте оттуда сухую солому (**Tinder**). Встаньте перед табличкой **BURN** и объедините свиток (вы его уже прочитали с помощью увеличительного стекла?) и сухую солому: солома загорится ярким пламенем (наконец-то первый разрушительный акт в раю... хотя она горит, не сгорая), и после этого вы сможете открыть табличку и взять кальян (**Hookah**). Вот, чем занимаются блаженные души в свободное от добра время! Правда, в этом кальяне нету трубочки (через которую полагается курить), но не в ней же суть... Жаль, конечно, что он пустой. Аналогично, встав перед **BONG** и соединив снег и ступку с пестиком (которые уже считаются одним предметом), вы получите кусок янтаря. Протрите его в ступке, и получите (почему-то) ладан (или подобный ему порошок для обкуривания атеистов) — **Incense**.



Осторожнее, не сорвитесь Падать глубоко

Вернитесь к фонтану и разложите по кругу свои приношения. На ограде

фонтана есть четыре рисунка, и на каждый рисунок нужно положить соответствующий предмет (легкий режим здесь не поможет). На изображение огня нужно положить горящую солому, на облачко — веер, на желтый квадрат — ладан, и на нечто синее и волнистое — снег. После этого Ребекка сообщит вам, что можно приступать к объединению даров. Вот умница! Обойдите фонтан и заберите четыре (видимо, теперь освященных) предмета обратно. Соедините снег и кальян, добавьте туда последовательно ладан, горящую солому и веер. Таким образом, вы получите готовое курение — в кальяне горит ладан, и дым выходит в комнату из верхнего отверстия кальяна. Глотните святой водички из фонтанчика... и получите свой меч!

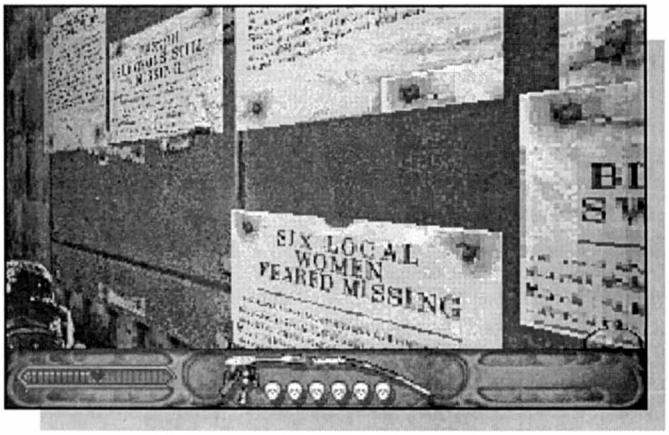
Хотя злыдни будут отбирать у вас этот меч чуть ли не на каждом вашем шагу, мы все же скажем пару слов об этом оружии. В принципе, это обычный меч (хотя и весьма неплохой). Но вдобавок он может один раз выплюнуть заряд какой-то белой энергии (по силе что-то вроде выстрела из кинжала Альфа с четырьмя зарядами) — это может вам изредка помочь. Пока заряд меча восстанавливается (секунд десять), вы можете помахать им как мечом. Почему архангел Михаил выбрал именно этот меч для борьбы с драконом-Сатаной, совершенно непонятно. Быть может, из-за какого-нибудь сакрального и непонятного смертным атеистам смысла. А возможно, другое оружие плотную красную шкуру Сатаны просто не брало. Ну а скорее всего, этот меч сделан не сильнее другого оружия, просто чтобы вы не особо расстраивались, когда у вас его, наконец, отнимут!

Глава четырнадцатая. Мстительные души

Основным действием, которое вам придется совершать на протяжении всей главы, будет беготня по измерениям, а также просмотр фильма, который вдобавок просто наверняка вызовет в вашей душе прямо-таки взрыв раздражения по отношению к некоторым личностям. Так что готовьтесь — глава короткая, но очень, очень противная.

В одной из четырех комнат вам предстоит найти золотистый с белыми пятнами круг, использование которого поможет вам телепортировать Адама с Ребеккой на первый этаж. Оттуда выходите к тому Камню, через который вы сюда попали. Да, возвращайтесь в Башню — старую добрую Башню. На этот раз по пути в ваше родное измерение Хелед-Земля вам, конечно, надо будет расправиться с несколькими представителями очередной враждебной вам расы монстров (которые раньше мирно стояли у столбов), но особой сложности в этом нет. Помните, что монстры Башни не заходят в области, наполненные сиянием — даже если вы стоите прямо перед ними. Кстати, из монстров этого вида после смерти часто выпадает лечебная бутылочка — убив такое существо, не забудьте поискать приз.

Ваше прибытие “домой” не доставит вам, как обычно, успокоения — не успеете вы ступить на Камень телепортера, как навстречу вам выйдет мрачная процессия во главе со своим Белиалом. Сзади же плетутся отвратительные полусгнившие живые мертвяки, ведущие отца Адама (вы еще не забыли, что именно желание освободить его привело Адама в сей проклятый дом?). Угрожая подвергнуть вашего несчастного покойного родственника пыткам и грязным издевательствам, они вынуждают Адама отдать Shrive и Меч Дракона и уводят нашего героя в свое логово...



Даже в аду все стены обклеены объявлениями

Глава без номера. Пленник (Prisoner)

... Адам приходит в себя в тюремной камере. В руке у него зажат амулет, который ему успела кинуть Ребекка перед разлукой. Единственное, на что наш борец со злом еще способен — это ходить туда-сюда по камере. Горько и обидно — закончить такие приключения вот так, пленником у Повелителя Лжи. Куда смотрели могущественные ангелы, когда вручали в руки Адама судьбу всей Вселенной?

А смотрели они на хорошенькое личико Ребекки. Когда вы походите туда-сюда, она неожиданно попытается заговорить с вами через свой амулет (в котором, видимо, скрыт магический радиотелефон). После этого погуляйте по камере еще немного. Ребекка, видимо, поймет, что от вас ждать помощи нечего, и для разнообразия сама поможет вам. Вы увидите, как дверь камеры высаживают чем-то искрящимся (интересно, это автоген или магическая сила Ребекки?), и вы встретите начало следующей главы в теплых объятиях своей неотражающейся в зеркалах подруги.

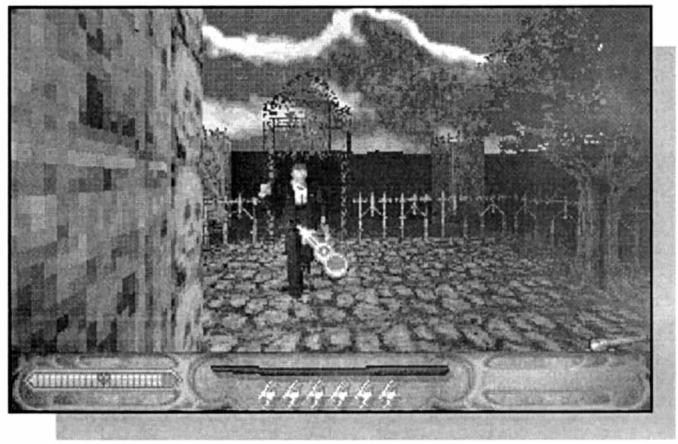
Глава пятнадцатая. Там, где лежат мертвые (Where the deads lie)

В общем-то, эта глава еще короче, чем минималистские девятая и четырнадцатая. Привыкайте — почему-то почти все главы с большими номерами проходятся за пять минут. Значит, и конец игры близко... Ваша цель в этой главе — выйти из дома Белиала и пройти к центру кладбища, расположенного поблизости (ну не будет же он жить рядом с лунапарком!). Для начала выйдите из своей камеры и осмотрите другие камеры. Одна из них пуста, зато во второй вы найдете целую кучу всякого барахла — амуниция, различные лечащие пилюли (здесь вы впервые увидите голубую скляночку — она способна полностью восстановить ваше здоровье!). В той же куче лежит свиток — карта кладбища (для следующей главы) и журнал Флорентина, том третий. Надо отметить, что, в отличие от предыдущих томов, этот может стать очень интересным чтивом. Особенно когда вы поймете, что пишет в нем Флорентин о последних событиях, а в частности — о вашем участии. Глупый некромант даже не подозревает, кто из вашей сладкой парочки — Адам или Ребекка — избран для спасения мира, восстановления Баланса и владения Мечом Дракона. Ему Белиал весь видок заслонил...

Идите дальше по тюремному коридору. Около следующей двери запишитесь, возьмите в руки оружие и приготовьтесь к оказанию вооруженного сопротивления парочке белиаловых слуг. Но это все мелочи — настоящее сражение начнется, когда вы прошествуете мимо их трупов к выходной двери. Во дворе дома (то есть на кладбище) монстров много. Вам придется их всех убить, как вы уже догадались. Рассказывать подробнее про это место бесполезно — это место

нужно просто пройти, и описание вам в этом все равно не поможет.

Но вот вы очистили двор. Пройдите к той части двора, в которой видна дверь с рунами, просто дверь (запертая), и три ниши, в которых горит огонь. Забудьте пока про дверь с рунами — в этой части она не открывается. А вот ниши мы можем использовать: возьмите (только не падайте!) третий том дневника Флорентина, и по очереди используйте его на ниши. Когда последняя ниша закроется, дверь распахнется, вы туда зайдете, и начнется следующая глава. Вот и получилось, что мы прошли всю главу, не посмотрев ни одного фильма...

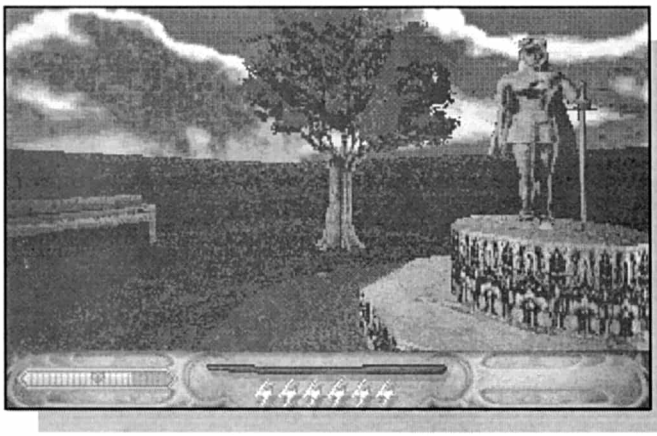


Спросите у него "Сколько сейчас градусов ниже нуля?"

Глава шестнадцатая. Врата (Gate)

Эта глава, естественно, начинается там же, где закончилась предыдущая: в начале узкого прохода, который ведет из одной части кладбища в другую. Ваша первая задача — дойти до центра той, другой части. Надо сказать, что та область, по которой вам придется пройти, просто кишит монстрами, так что постарайтесь убить их как можно больше, находясь в относительной безопасности в проходе, перед тем, как выходить на открытый участок. Хотя, с другой стороны, вы можете просто убить парочку ближайших монстров и после этого пробежать по кладбищу, стараясь половчее увернуться от вражеского огня и молясь какому-нибудь думерскому богу... Выбор, как всегда, за вами. Вы должны пробежать через открытый участок и зайти в небольшой внутренний лабиринт (много ли кладбищ с лабиринтом в центре вы видели в нашем мире?). Пользуясь картой, которую вы должны были найти в предыдущей главе, дойдите до центра лабиринта, встаньте на камень, оденьте маску и начинайте свою очередную прогулку по Башне.

На этот раз вы высадились на камне Хеледа-Земли в нижней части карты. Это место легко идентифицировать по прямоугольному "контуру", внутри которого находится Камень телепорта и два "путевых камня" (которые, напомним, превратились в огромных, рычащих и непередаваемо тупых монстров, которые, возможно, уже с упрямостью горного козлища надвигаются на вас!). Отсюда вам нужно добраться до камня, ведущего в **Sheol** — адское измерение. И все было бы хорошо — но, когда вы доберетесь до камня, то с ужасом осознаете, что он не работает. Ничего страшного, такова уж адская природа этого измерения. Продолжите движение по пути Башни (при этом вам придется перепрыгнуть через небольшой разрыв Пути, причем желательно предварительно прикончить дожидающуюся вас кровожадную бестию с другой стороны разрыва). Пройдите оттуда к ближайшую область, полную сияния. Но теперь в этой области вы найдете не просто надежное укрытие от монстров — вы найдете еще и место, где по-

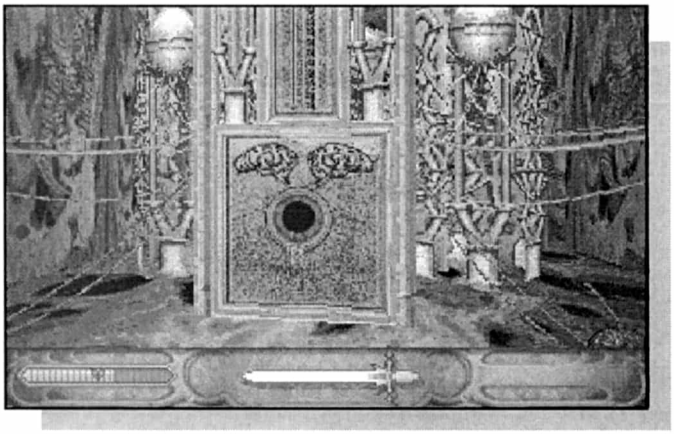


Вы думаете, это статуя? Ну, ну...

детски непосредственный Белиал додумался спрятать свою добычу. Возьмите со стола **Shrive** и меч (не забыв предварительно посмеяться над тупостью так называемых "страшных сил Зла"), и уже с этими ключами можете смело возвращаться к камню, который с готовностью перенесет вас в **Sheol**.

Однако, сразу в адские места вас не пустят. Вы перенесетесь в "проходную", где вам придется пройти через Врата Ада и побеседовать с Хранителем Врат — самим **Аббадоном**. Можете спрашивать его о чем угодно, но не пытайтесь атаковать — хуже будет. Под конец он-таки перенесет вас в Ад, правда, Ребекку он оставит у себя. Может быть, ему просто скучно и хочется женской компании, может быть, у нас только один зеленый кристалл (а почему нельзя было взять два?). Так что придется вам временно отдохнуть от ребеккиного щебетания, что, возможно, и к лучшему.

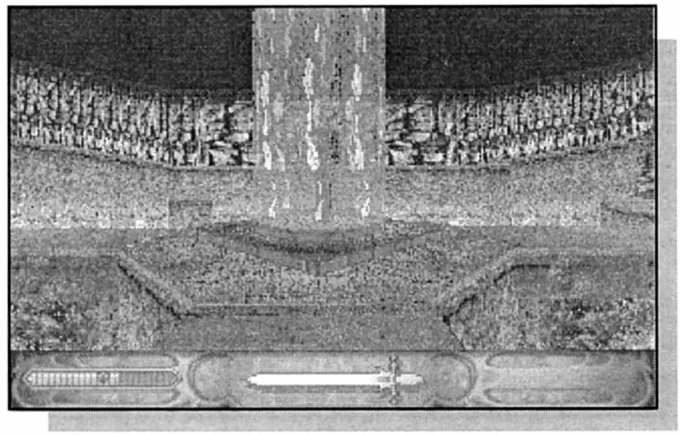
Вы приходите в себя, стоя на огромной платформе на верху пирамиды. Для начала вам придется спуститься вниз. При этом, кстати, вам попадется первый экземпляр любопытного вида монстров, которые населяют эту адскую область. Он похож на такую забавную, шуструю и почти фиолетовую псину (или огромного муравья?), которая с радостным рычанием (наконец-то мясо подвалило!) бросается на вас — и сразу валится, сраженная одним-единственным выстрелом из великого Меча Дракона. Ну, а затем вы сможете спокойно пройти по нижней части этой круглой комнаты, впитывая в себя все отвратительные детали окружающей обстановки.



Сейчас из этой дырки вылетит огненная птичка

Ну и на что же похоже то местечко, в которое вас угораздило попасть? Ад, одним словом! Вот смотришь на монитор, а по жилам разливается холодное отвращение. Еще бы — взять хотя бы цвет окружающего пространства — он настолько грязно-болотно-серый, что одно только это не дает особенно расслабиться. Стены вообще куда-то подевались — от них остались только гадкие переплетения рваных слизистых кусков некой мерзости явно животного (или насекомого?) происхождения. Картина довершается торчащими во

все стороны длинными остроконечными осколками неизвестных минералов. Во все стороны ответвляются некие подобия пещерок, завешанные все тем же гнилостным "материальчиком" — помесью паутины и ободранной кожи. Ну и, конечно, дело никак не может обойтись без нескольких злобных монстров — таких же милых собачек. Хорошо, что у вас есть меч...



Души, души устремляются в потолок

А теперь о самом ужасном. Вы смотрели когда-нибудь комедийный ужастик "Возвращение живых мертвецов"? В этом фильме ходячие трупы, нападая на живых, вопили: "Мозги! Еще мозги!" Так вот — сейчас вам придется уподобиться этим зомби. Во "внешнем ободке" комнаты находится самая настоящая адская машина, единственное предназначение которой — пожирать мозги. Она заработает только тогда, когда в специальный слот на панели машины будет положено аж целых шестнадцать мозгов. Красных, слегка светящихся и, само собой, отвратительных. Все необходимые машине мозги (какая юмористическая, однако, фраза получилась: "необходимые машине шестнадцать мозгов"!) разбросаны по окрестным пещерам. К сожалению, их там ровно шестнадцать, так что вам придется облазить все пещеры, чтобы достать полный комплект. И уж поверьте мне — когда вы найдете последний, шестнадцатый мозг, вы будете прыгать от радости и вопить: "Мозги!" К сожалению, мы не можем вам по-настоящему помочь в этой увлекательной игре. Может быть, в трудный момент вам поможет информация о том, что мозги нужно искать: за машиной, в конце тупиковых коридоров, на возвышениях рядом с пульсирующими сердцами, на полу рядом с тем же сердцами, и, наконец, на полу центральной комнаты. Что же касается пульсирующих сердец, то их можно опустить, щелкнув мышью на колонну под ними. Впрочем, смысл этого действия не особенно ясен, хотя некоторые утверждают, что последний мозг можно найти, только предварительно опустив все сердца.

Когда машина, наконец, насытится, сочно побулькав, центральная колонна (с которой вы спрыгнули) медленно опустится, и с нее слезет огромный монстр и не спеша направится к вам. К большому сожалению для него, дистанционной атаки у него нет (говоря простыми словами, стрелять он не умеет), так что на большой площади разобрать его на составные части, надеемся, не составит для вас большого труда. После этого смело заходите во Врата (из которых вы недавно вылезли в этот мир) и смотрите очередной кусок фильма.

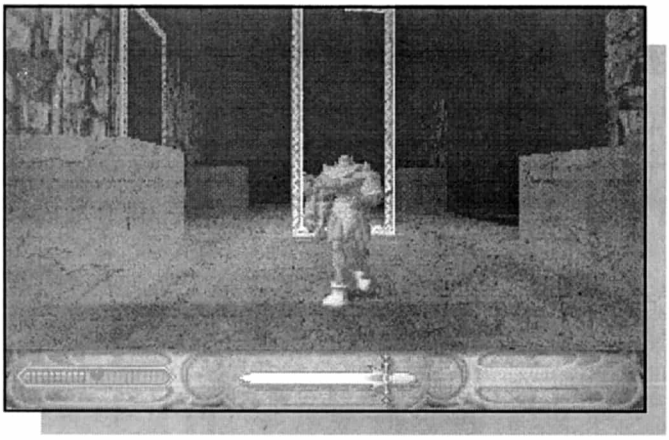
... А кусок на этот раз попадется отвратительный! Пока вы страдаете и добываете мозги, Ребекка и Аббадон (скажем точнее, его временный заместитель — Флорентин) занимаются выяснением личных счетов. Оказывается, наша милая и всегда жизнерадостная подружка, на самом деле, давняя помощница, ученица и... любовница некроманта! Это она писала те письма, которые вы нашли в начале второй главы — обеспокоенные письма от некой R.J. Так значит,

R.J. — это Rebecca Jane! А “приятной девушке”, выходит, уже не один век! Тьфу! Обиженный и оскорбленный до глубины души Адам следует за гнусно ухмыляющимся Флорентином обратно через Врата, попадая на этот раз к своему двойнику. Наше второе я, сидя на троне и внимая звукам сатанинских гимнов, со смаком проговаривает изречение с обложки игры (см. эпиграф), и оставляет Адама наедине с его мрачными раздумьями.

Подойдите вперед и “кликните” на высокую колонну красного света, которая возвышается посреди этого огромного адского комплекса. В результате вы получите возможность поговорить по душам с настоящим Аббадоном — хранителем ключа Ада. В принципе, ничего особенно нового он вам не сообщит, все как обычно: комната Камня Души... хранители... баланс... избранный — Адам Рэндолл. Все. Приступите лучше к выполнению вашего следующего задания.

Итак, осмотревшись вокруг по окончании вашей длительной беседы с Аббадоном, вы обнаружите, что оказались в мрачном местечке, очень напоминающим своим внешнем видом некоторые из наиболее сложных уровней хитовой игры в стиле 3D-action — Duke Nukem. Видимо, пришло время отправиться дальше решать очередные задачи самостоятельно. Как вы видите, от красной колонны ведут в разные стороны мостки над озерком кислоты (ну, или лавы — впрочем, неважно — в любом случае, внизу вы найдете лишь скорую смерть). По мосткам вы сможете попасть в цепь коридоров, проделанных, судя по всему, прямо в горной породе. В проходах вам будут часто встречаться зеркала (их в общей численности аж шестнадцать штук), при приближении к которым вы будете встречаться уже не со своим отражением, а с появившимся незнамо откуда (судя по всему, из зеркала) зловещим монстром. Зловещим, зеленым, размахивающим конечностями и абсолютно неуязвимым монстром. Но нам-то известно, что ничего поистине вечного в этом мире нет, так что как-нибудь от них избавиться все-таки можно. Но как?

А вы помните, где скрывалась смерть Кащея, как потом оказалось, не совсем Бессмертного? Утка, яйцо, иголка... Здесь все куда проще — нужно только разбить зеркало, и поблемы ваши будут решены — монстр превратится в легкий и, наверняка, очень ароматный дымок. Ваша цель — сделать подобную кучу осколков со всеми шестнадцатью зеркалами. Конечно, это могло бы стать большой проблемой, ведь зеркало не получается разбить, если между ним и вами стоит монстр (а именно это он и делает, и еще когтями при этом машет!). Но мы дадим вам один полезнейший совет. Вы ведь, наверно, заметили, что монстр появляется только после того, как вы сделаете шаг по направлению к зеркалу. Значит, можно встать рядом с зеркалом, подойти к нему боком при помо-



Уступите дорогу демону

щи клавиш strafe и успеть разбить его до того, как появится монстр. И еще одна маленькая оговорка — одно из зеркал в центральном зале двустороннее.

Ну что, порадовалась душенька ваша при виде массового разрушения? Мелочи, а приятно. Теперь остается только подойти к трону, на котором сидел в свое время ваш двойник. Он опустится (видимо, этим он демонстрирует свое уважение Победителю Зеркал), тем самым заботливо открыв проход для вас к зеленым адским вратам. Заходите в них, в который уже раз — там вас ожидает очередная встреча с "ангелом" Ястребом и, соответственно, конец этой главы.

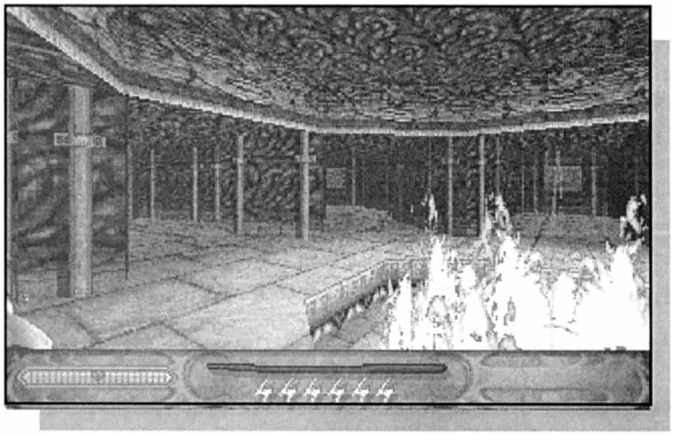
Адам застает освобожденного Ястреба как раз тогда, когда последний расправляется с очередной партией живых мертвячков. И вот на землю падает голова последнего из них, разбрызгивая во все стороны серый гной. Наш ангел как ни в чем ни бывало оборачивается к вам и продолжает свой рассказ о неком Сборище, происходящем один раз в тысячу лет, об Избранном, о последней седьмой Печати Соломона, о том, что вскоре может быть разрушен (или восстановлен?) великий Баланс... Вот с этими, уже привычными, мыслями и можете смело начинать следующую главу.

Глава семнадцатая. Отец лжи (Father of Lies)

Как в свое время нам объяснил великий Аббадон, для получения допуска в Ад нужно пройти три адские теста. Два мы уже прошли — проверку мозгами и зеркалами. Теперь нас ждет самый страшный тест — тест логическими задачками, которые чем-то напоминают "Седьмого гостя" и другие аналогичные игрушки. Только вот в тех игрушках ошибка заставляет начать решение паззла заново, а здесь — чаще всего просто бьет по вам. Огненным шаром, жаром раскаленной лавы, и так далее. Впрочем, чаще всего такой удар приводит просто к тому же самому — игрок заново загружает сохраненную игру... Кстати, учтите — сохранение игры посередине паззла не работает (как и в Раквии) — когда вы попытаетесь восстановить ее, все состояние паззла будет сброшено в начальное значение. Так что решите паззл, и уже тогда с гордостью в сердце запишитесь.

А пока — заходите в зеленые адские врата (опять!), проходите вперед — к ближайшему "циферблату" за прозрачным силовым барьером и прикасайтесь к нему. Рядом откроется проход к одной из задачек. Решите ее и переходите к следующей, и так далее — пока не решите все восемь.

Шахматная доска: условия просты: пройдите по правильному пути до конца или умрите. Если считать, что "прямо перед вами" — это вверх, то пройти нужно два раза вверх, два раза влево, два раза вверх и три раза вправо. Войдите в проход и нажмите на руку. При этом шахматная доска превратится в кислотное озеро. Если вы, гуляя по симпатичной зеленой поверхности, встанете на правильное место, то под вашими ногами с характерным звучком образуется твердая почва. Если встанете не туда — так и будете стоять с ногами в кислоте, с постепенно ползущим вниз здоровьем. А пройти нужно два раза вниз (напомним, что вы стоите "вверху"), два раза направо, три раза вниз, налево, вверх, налево, вниз, два раза налево, вниз. Все, одной садистской задачкой меньше.



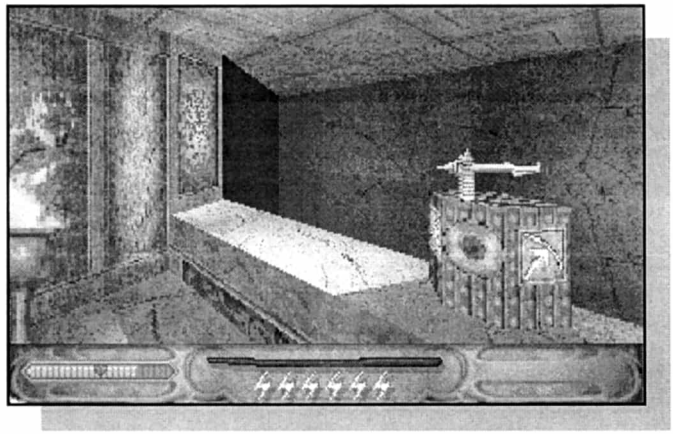
Окунитесь в адское пламя

Платформы: вам придется переправиться через озеро, полное (чего же еще?) горячей лавы. Для этого нужно передвинуть семь платформ, плавающих в озере так, чтобы с одной можно было легко перебраться на другую. Для этого вам нужно будет использовать кучу переключателей на задней стене пещеры: каждый переключатель заставляет одну из платформ проехать куда-то по горизонтали или вертикали (как указано на переключателе), или вернуться на место. Если мы обозначим клетки озера, считая, что прямо перед вами — это "вверх": сверху вниз идут горизонтали **1-7**, и слева направо вертикали **A-E** (то есть прямо перед вами стоит платформа **A7**), то платформы должны встать на позициях **A7**, **B6**, **C5**, **B4**, **C3**, **C2**, **B1**. Доберитесь до противоположного берега, нажмите на руку в круге и перебирайтесь обратно.

Огненные зеркала: каждый раз, когда вы наступите на красный квадрат, одно из зеркал швырнет в вас огненным шаром. Когда вы разобьете часть зеркал, огненный шар в вас будет лететь не при каждой ошибке, но все равно эти красные квадраты лучше аккуратно перепрыгнуть (не забудьте включить Run Mode!) Обозначим, как и раньше, клетки как **A1-E7**. Итак, вам нужно добраться до **C4**, повернуться налево, дождаться, когда изображение в зеркале вплотную "подъедет" к вам и выстрелить в него. А еще говорят, что разбитое зеркало —плохая примета... Затем разбейте, последовательно, зеркала на **D1**, **D7** и **C2**. (Бить зеркала нужно именно в этом порядке — например, пока вы не разобьете **C4** и **D1**, зеркало на **D7** будет покрыто силовым полем, не пропускающим выстрелов). И старайтесь никогда не поступать так в реальной жизни!

Пустой слот для жертвенного младенца

Пистолеты: вам нужно поочередно очистить путь для пули, выпущенной из каждого из двух пистолетов, и выстрелить из этого пистолета дважды. Для этого встать сзади пульта управления (то есть так, чтобы видеть пистолеты), нажать последовательно на переключатели (если считать слева направо) **2**, **3**, **7**, **5**, (путь внизу будет свободен), два раза нажать кнопку, **2**, **6**, **5**, (освободится путь вверху) еще два раза нажать кнопку.



Нажми на кнопку, и все вокруг взлетит на воздух

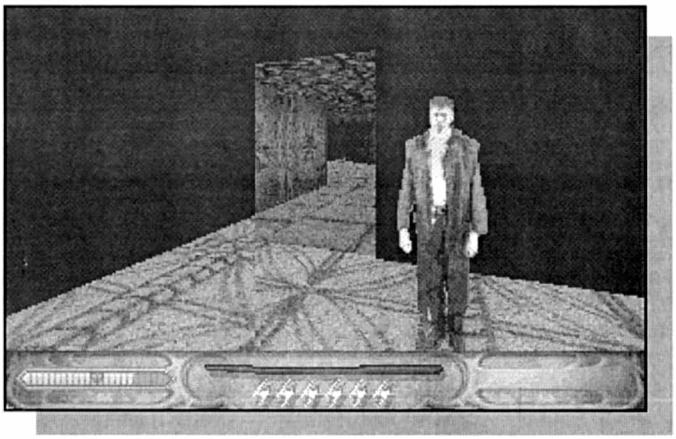
Камешки: вам нужно поднять стенку, прострелить силовое поле и разбить своими выстрелами пять драгоценных камней. К сожалению, ваше оружие здесь бесполезно — приходится использовать устройство, стоящее на столе. На нем есть две кнопки, слева и справа (служащие для поворота ствола, соответственно, влево и вправо). "Щелкнув" мышью на самом стволе, вы выстреливаете в том направлении, на которое он наведен. Для того, чтобы поднять стенку, нужно выстрелить куда-то вправо. Затем нужно пробить поле — для этого просто как следует постреляйте по его левой части. Ну, а затем сбейте пять камней. Удобно использовать простой и надежный алгоритм стрельбы — выстрелил, повернул один раз вправо, выстрелил опять. И так далее.

Лабиринт: вам необходимо установить для себя лабиринт (он изменяется при каждом нажатии на руки) и затем пройти сквозь него. Сперва нажмите на пульте управления верхнюю правую и нижнюю левую "руки в круге". Затем пройдите сквозь стеклянный лабиринт, нажмите на руку в пьедестале и возвращайтесь обратно.

Плавающие шарики: установите двенадцать шариков так, чтобы энергетический выстрел, отражаясь от них, попал в конце концов по зеркалу и разбил его. Для этого служат двенадцать "часов". Если считать, что верхнее положение — **1**, и отсчитывать номера дальше по часовой стрелке (так что слева от **1** находится **8**, а справа **2**), то установить их следует так: верхний ряд **1**, **1**, **5**, **1**; средний ряд **3**, **6**, **1**, **8**; третий ряд **1**, **8**, **8**, **7**. Затем дважды нажмите кнопку выстрела.

Калейдоскоп: тут мы вам помочь не можем. Вам придется пройти внутри сложной системы зеркал и темных стен, образующих лабиринт. Вся окружающая Адама картина (включая и его самого) многократно отражается в зеркалах, запутывая и раздражая несчастного игрока. Единственный совет — всматривайтесь в светящийся пол, по которому идут "волны". Там, где "потоки" сталкиваются друг с другом, наверняка стоит зеркало. Ну, и в крайнем случае попытайтесь воспользоваться "правилом правой руки" — всегда старайтесь правым плечом касаться стенки. Вам нужно добраться до противоположного выхода, встать на пьедестал и возвращаться обратно.

Когда вы решите все восемь задач, придет пора решать главную задачу. Пройдите налево и встаньте рядом с диском, который открыл вам дорогу к первой задаче — "шахматной доске". Пинайте его, пока он не потемнеет (при этом красная точка окажется в нижней его части). Затем повторите то же самое со следующим (то есть вторым) диском справа от этого, затем с четвертым и, наконец, с восьмым. Если этого окажется мало, нажимайте на другие круги, пока не добьетесь эффекта. А эффект окажется малоприятным: издав отвратительный смешок, откуда-то появится огромный демон и начнет вас активно убивать, не переставая при этом



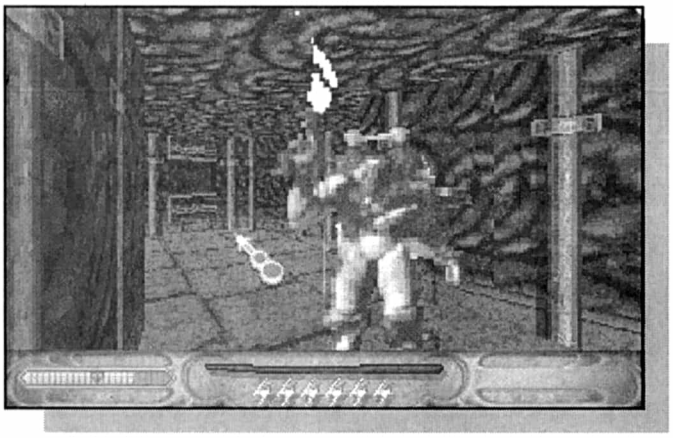
Стреляйте. Неужели вам его жалко?

проповедовать вам что-то. Лучше всего удалиться в глубь одного из коридоров, которые вели к уже решенным загадкам, предварительно заманив монстра поближе. Тогда вы сможете спокойно стоять внутри (в коридор он не полезет), изредка высовываясь и разряжая мечи и посохи.

Через некоторое время тварь упадет. Осмотрите труп и возьмите с него магический свиток, дающий вам силу противостоять жару адского огня. Теперь вы можете вернуться в зеленые Врата Ада. Итак, три теста пройдены — можете в последний, четвертый раз войти во Врата — на этот раз в настоящий **Sheol**, на встречу с Отцом Лжи, Белиалом.

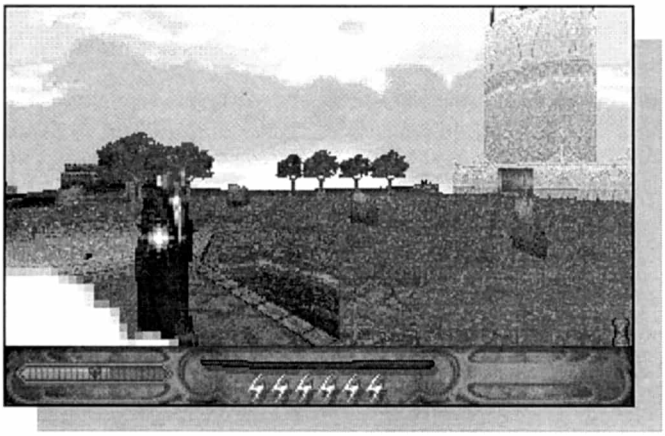
Сперва быстро разворачивайтесь и приканчивайте двух дракончиков, пока они не прикончили вас. Поднимите бутылочку, лежащую рядом с Вратами и отправляйтесь по мосту в замок. Зайдите в замок, пройдите рядом с левой стеной и поднимите парочку лечебных бутылок, которые какая-то добрая душа оставила здесь про запас. А затем подойдите к Камню Душ.

Подойдя поближе, вы найдете здесь крепко спящую Ребекку. К счастью для нее, обида не так уж глубоко поселилась в сердце Адама — в конце концов, он же избранник Света! Так что попытайтесь разбудить надышавшуюся хлороформом красотку... Закончится это, естественно, появлением одного из злобных персонажей — Белиалом и очередным сражением.



Настырный демон не спешит умирать

... Итак, Белиал потерял терпение и лично напал на вас. Так ему и надо, глупцу! Постарайтесь укрыться за одним из камней так, чтобы огненные шары, которыми швыряется в вас Белиал (наверное, из Меча Дракона достал...), гасились об Камень Душ, а ваши выстрелы (лучше всего — из Кинжала Альфа или из посоха Флорентина) проходили над Камнем и попадали по Белиалу. Да, судя по всему, Отец Зла вдобавок еще и росточком не вышел: разве нормальный человек стал бы так стрелять?... За это он и поплатится. Через несколько минут "демон из глубин Ада" упадет. Подойдите к нему и подберите Меч Дракона



На неведомых дорожках преисподней

и **Shrive**. Положительно, обладание этими артефактами приносит любому злыдню несчастье.

Перед тем, как продолжить прохождение главной сюжетной линии, вы можете посетить башенку, находящуюся неподалеку. Во-первых, внутри, ближе к верху, под корнями дерева уютно расположилась лечащая бутылочка. Во-вторых, на самом верху башни вы сможете пронаблюдать то самое место, на которое некоторое время назад таращились из окон подвала в двенадцатой главе. Н-да, тогда казалось, что мы смотрим на райские просторы... Насколько все оказалось обыденнее. **Sheol** есть **Sheol**. А теперь возвращайтесь к Камню Душ и "щелкните" на него.

Глава восемнадцатая. Нити (Threads)

Вы что думали — стоит "щелкнуть" мышью на Камне Душ, и Баланс будет восстановлен, а игра — пройдена? Как бы не так! Неизвестно — почему судьба так несправедлива к вам, но вместо положенного поздравления и мешка пряников вам на голову обрушиваются все новые и новые проблемы, которые, само собой, надобно решать. Вот так и теперь. Вас перенесло в непонятно какие пещеры, и как из них выбираться — непонятно.

Точнее, понятно. Идти себе вперед — и все. Самое обидное, что при этом приходится отстреливаться от легионов разнообразных зверушек — в основном, красных дракончиков и летучих мышек. Кроме того, вам дважды повстречаются огромные туши, которые ранее указывали дорогу в Башне. Правда, здесь они поспокойнее — стоят и ждут, пока вы их расстреляете из вашего немаленького арсенала посохов, мечей, кинжалов и прочих стреляющих предметов. Видимо, их основная функция — не дать вам попросту пробежать по всему уровню. Рядом с ними придется останавливаться, расстреливать всех тварей, что увязались за вами — и только затем приканчивать тушу и бежать дальше.

Никаких сложностей в прохождении этого уровня, кроме собственно схваток, не наблюдается. Идите вперед, перейдите маленькую подземную речку, встаньте на навесной мостик (и постарайтесь не свалиться!) и бегите по нему. В конце концов вы пройдете пещеру, пробежите еще немного по мостику и углубитесь в очередной подземный туннель. Только в этом туннеле надо быть осторожным — слева и справа от вас не стены туннеля, а бездонная пропасть. Так что дойдите до последней площадки, на которой стоит знакомый Камень телепорта, запишите игру и вставайте на него.

Глава девятнадцатая. Сборище (Gathering)

В этой главе никаких действий не будет — это просто фильм. Мы не будем вам ничего о нем рассказывать: в конце концов, всю игру нас готовили к лицезрению этого момента. Здесь вы встретитесь и с Ястребом, и с Альфом, и с Гаулом, и с Флорентином, и с Ребеккой — даже ваш отец зайдет на минуточку. Вот только Белиал, к сожалению, не сможет найти время даже для кратковременного визита — как вы помните, совсем недавно именно вы (конечно, не без участия некоторых могущественных вещичек из вашего арсенала) и лишили его такой возможности. Вот и все.

Да, в некоторый момент фильма вам будет предложено выбрать одну из трех возможностей. Конечно, следует посмотреть, к чему приведет выбор каждой из возможностей — но учтите, для хэппи-энда нужно сказать, что время — на нашей стороне (...time is on my side...).

Глава двадцатая. Дьявол остается позади (Devil takes the hindmost)

Теперь, когда его Миссия закончена, Адам может заняться тем, чем ему следовало бы заняться уже давно — а именно, уносить ноги. Однако, разъяренное мировое Зло озабочено тем, чтобы просто так наш герой не ушел.

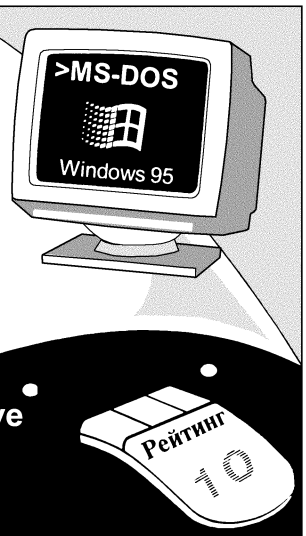
Не паникуйте! Как только вы сможете отдавать команды, сразу запишитесь. Не имеет смысла сражаться с полчищем демонов и детей Белиала — оббегайте их и поднимайтесь к двойным дверям дома, открывайте левую дверь, заходите туда, закройте ее за собой и отдышитесь. Затем выпейте лекарств — все равно игра подходит к концу, так что нечего жалеть бутылочки, которых у вас все равно уже накопилось немало. И начинайте двигаться к выходу из дома, то есть к тому месту, с которого вы начали игру. При этом, в общем, стоит придерживаться левой стороны (см. восьмую главу, в которой вы проделали этот путь “туда”). Напомним, что вам придется пройти через столовую (на полу которой до сих пор, скорее всего, лежат демоны) и комнату с большой мозаичной пентаграммой на полу. Запишитесь перед тем, как выходить в холл.

Вот вы и встретились с бабушкой (или дедушкой — впрочем, какая разница) всех монстров. И нечего бояться, пусть даже она вас и убивает за один удар! Разберите ее на составные части. Для этого лучше всего встать за какой-нибудь колонной (куда зверю добраться посложнее). Стреляйте в него, записывая игру каждый раз, когда зверь убегает за пределы видимости. Конечно, он добежит до вас не раз и не два — но будьте упорны, и в конце концов вы добьетесь своего. Выходите из дома (дверь напротив двери с красными демонскими глазенками — теперь-то Адама такие приколы скорее веселят, чем ужасают) и смотрите последний фильм.

Вечная слава спасителю Вселенной! Счастливо вам выздороветь... не загнитесь в психушке! И, быть может, Белиал с Ребеккой вам в этом помогут?!

Toon Struck

Мультяшные проблемы



Год выпуска	1996
Распространитель	Virgin Interactive
Разработчик	Burst
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-66	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-90	16 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Hi Res		
Размер	2 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**

Все мы с самого, так сказать, раннего детства любим мультфильмы. Думаю, этого никто особо отрицать не станет — сколько милых и незабвенных минут мы провели за "голубым экраном" (и проведем, возможно), разглядывая их бесстрашных персонажей с переполненной радостью и счастливыми душевными переживаниями улыбкой на физиономии... Они всегда напоминают нам о лучших сторонах человеческого бытия. Ведь нет лучшего лекарства от плохого настроения, чем пять минут шутовского поединка Кота и Мышонка! Как мы все прекрасно знаем, каждому народу, стране, присущи свои, оригинальные методы мультипликации (у каждой нации свое отношение к счастливой жизни). К примеру, Япония производит на свет очень экспрессивные и веселые мультяшки — anime, в которых через огромные до несуразности глаза персонажей они пытаются подавить свой глобальный комплекс неполноценности, что придает этому виду мультяшек неповторимую комедийность. Самыми настоящими шедеврами, само собой, являются наши, родные русско-советские мультфильмы — наверно, потому, что они более разнообразны и интеллектуальны, нежели какие-либо другие — они просто нашпигованы моралью и нравственнымии вопросами (правда, подается это все так мягко и ненавязчиво, что можно даже слезу ненароком пустить), а такое не каждому понравится. И это и естественно — как говорил фюрер, "каждому свое!".

Обратим, наконец, наше внимание на то, о чем, собственно, и пойдет речь в нашей статье. Вы, конечно, видели веселые американские мультяхи (Cartoons, toons). Наверняка, вам о многом говорят такие имена из знаменитых произведений буржуйской индустрии развлечений, как Микки Маус, Том и Джери, Кролик Роджер. Так вот, в свое время был снят замечательный фильм "Кто подставил Кролика Роджера?" (Who framed Rodger Rabbit?), и замечателен он был тем, что в нем участвовали не только актеры-люди, но и герои различных мультфильмов ("мультяхи"), то есть фильм совмещал как кинематограф, так и мультипликацию. Вот именно по такому принципу и построена игрушка, полное описание которой мы предлагаем вашему вниманию. Точнее, в фильме описывался наш мир, в котором живут и действуют мультяхи. А в игре человек-герой попадает в мультипликационный мир, целостность которого ему и приходится спасать от злобных мультяшек. Кстати, игра была сделана выдающимся художником-мультипликатором Кристофером Ллойдом, режиссером того самого фильма "Кто подставил Кролика Роджера?" — он и снялся в качестве главного героя.

В самом начале игры, в ее intro, мы встречаемся с Дрю (**Drew**), художником-мультипликатором, замученным до изнеможения своим сволочным шефом. Расплывшийся от безделья и лени шеф требует от несчастного придумать и изобразить эскиз нового мультяшного кролика ("самого милого, самого пушистого...") к утру. Бессонные ночи, переутомление и творческий тупик делают свое дело, и вот наш бедный друг начинает бредить кроликами... Ему кажется, что по телевизору (в пол-четвертого ночи) демонстрируется шоу, в котором кролики пляшут и поют детские песенки... Кролики, кролики... Но что это? Вспышка молнии... Наш труженик неожиданно оказывается на зеленой полянке, и есть в ней что-то до боли знакомое, родное... ровные формы... чистые цвета... да это же мир мультях!

Итак, реальность для вас явно потеряна, остается только надеяться, что не навсегда, иначе пришлось бы вам по ходу игры искать веревку, табуретку да кусок мыла: вы только представьте себе, каково нормальному (относительно) человеку провести год, два, десять лет в обществе надоедливых, веселых до идиотизма и не очень-то уязвимых созданий, не обладая при этом даже простейшим оружием массового уничтожения вроде сиропа из вышеупомянутого

фильма... Просто ужас охватывает при одной мысли о таком унижении. А еще в этом кошмарном сне нет почты (даже обычной, не то что электронной!), нету пива, а о девушках и говорить не приходится — только какие-то куропатки, порожденные не полностью здоровой фантазией главного героя. Правда, с последней проблемой можно было бы в перспективе разобраться, отыскав где-нибудь проход в страну Аниме...

Из всего этого можно сделать один очень верный вывод: пора отсюда выбираться в реальность, и делать это нужно как можно скорее. Но обитателям этой страны все-таки чего-то от нас нужно, какие-то у них неполадки с великим Равновесием Добра и Зла. В общем, вся окрестность разделена на Милую Утопию (**Cutopia**), в которую вы и попали, Злобные земли (**Malevolands**), которые полностью соответствуют своему названию и, наконец, страну развитого капитализма (и кретинизма) — Заниду. Кстати, ваш будущий приятель — веселый кролик Флукс Диковатый (**Flux Wildly**) родом как раз из Заниду. Итак, всю эту идиллию неожиданно нарушило изобретение Нифариусом (королем Злобных Земель, Повелителем Тьмы, Приносящим Зло, и так далее) жуткого устройства, заслуженно названного Озлобителем. За считанные секунды луч этого устройства способен превратить мирное пушистое животное в кровожадного монстра, зеленую лужайку — в асфальтовую лужу, а дистрибутив OS/2 — в китайский диск с Windows 95 (или наоборот?). Соответственно, попытки местных ученых создать аналогичное устройство — Прихорашиватель пока безуспешны (еще бы! на благодушии далеко не уедешь!).

Придется разобраться, ведь не стоит забывать, что ваши проблемы тоже пока не решены, и, быть может, именно здесь вы и найдете столь необходимую помощь. Забегая вперед, поделимся с вами секретом: ничего хорошего от Милой Утопии вы все равно не получите. Ваша дорога домой — в Злобных Землях! Так или иначе, эти мультяшки второпях сами напросились на вашу... помощь. (Точнее, напросился Хью — король этих радостных Милых Утопистов, с виду похожий на помесь головастика с недозревшей и почему-то глупо улыбающейся хеллоуиновской тыквой. Ну, он еще получит свое.)

Следует сказать еще несколько слов по поводу того, как выглядит сама игрушка. Надо отметить, ее сварганили просто отменно: еще бы, стали бы мы иначе ее здесь разжевывать! Графически она выполнена в лучших традициях старых мастеров квеста из Lucasfilm: игровые экраны — тщательно прорисованы и красочны, с полным отсутствием правильных линий (а чего им там делать?) и погруженными в тень первыми планами с торчащими в разные стороны подозрительными предметами. Мило. Если еще и учитывать, что наш главный бордовопиджачный герой, напоминающий слегка Бойла из Megaface'а, реален и все еще вполне соответствует по виду нормам рода человеческого (что нравится не всем мультяшкам!), то можно подумать, что квест Toonstruck — не что иное, как приключение душевнобольного в его любимом сумасшедшем доме. Кстати говоря, можно очень легко понять того, кто решил создать для борьбы с добротой этого мирка разрушительный Озлобитель, уж слишком она навязчива...

А теперь, поскольку все дела наши (как мы только что установили) обстоят как нельзя лучше, можно смело вникать в процесс управления игрой и приступать к самой игре. Интерфейс в игре совсем не сложный и вполне пригодный для тех, кто не любит утруждать себя цепочками каких-то бессмысленных щелканий по клавишам, когда требуется произвести элементарное действие.

Всеми своими действиями по ходу игры вы управляете при помощи мыши, курсор которой представляет собой странную четырехпалую руку. Инвентарь, то есть собранные вами пред-

меты, содержатся в безразмерной сумке, которую вы сможете добыть уже в самом начале своих похождений (иконка сумки находится в левом нижнем углу экрана). Предмет, взятый в течение игры, оказывается в сумке при наведении на иконку сумки. Просмотреть ее содержимое можно, кликнув на иконку. На появившейся картинке с содержимым сумки можно производить различные изменения (соединять два или несколько предметов, кликая одним предметом на другой), а также брать их в руки (то есть вынимать из сумки, кликая предметом на звезду справа).

Опции игры вызываются при нажатии клавиши F1 — там вы можете изменить по своему вкусу уровень громкости звука и тому подобное. Клавиши F5 и F6 соответствуют функциям Save и Load (сохранить текущее положение в игре и загрузить сохраненное положение).

Большую часть игрового времени герой проводит за болтовней со способными общаться представителями местного населения (квест, все-таки!). Во время диалога в левом нижнем углу появляются две иконки — кусочек льда и ладонь. Ладонь предназначена для прекращения разговора, а кусочек льда — для обсуждения общих тем. Постепенно количество этих самых тем иссякает, и лед на иконке также постепенно превращается в лужицу. Во время разговора могут появляться новые, конкретные темы, затронутые вашим собеседником, а, соответственно, и новые иконки, символически отображающие эти темы.

По ходу игры, чтобы осчастливить обитателей Милой Утопии (и разозлить обитателей Злобных Земель), вам необходимо будет сделать следующее:

Описание игры

Диск 1

В начале игры вас выпускают из Тронного Зала короля Хью (и вы — игрок — можете увидеть, как из-за двери за спиной главного героя высовывается рука, вывешивает табличку “Не беспокоить” и убирается обратно). Осмотритесь кругом. Да, это и есть королевский дворец — жемчужина Милой Утопии. Наверное, именно для того, чтобы подчеркнуть этот неоспоримый факт, на половине стен в нем и развешаны транспаранты с “улыбающимися рожицами”. Поначалу подобная обстановка действительно может поднять настроение, но со временем это постоянное давление на психику начинает раздражать (напомним, что в нашем мире такие “рожицы” обожают рисовать на стенках поклонники “кислоты” — наркотиков типа ЛСД). Обидно только, что сумрачное настроение нашего героя в этой стране разделяет разве что Флукс (уроженец Заниду), но и тот демонстрирует свое понимание лишь изредка, выдавая очередной шедевр черного юмора. Да и кто такой вообще этот Флукс? Всего лишь еще один придурковатый фиолетовый кролик, который повсюду таскается за вами... Ну, у вас еще найдется для него достаточно работы по силам.

Как вы помните, король просил вас помочь ученым, изобретающим Прихорашиватель (**Beautifier**). Так что давайте зайдем в лабораторию (нижняя правая дверь). Поговорите с растрепанной синей птицей — оказывается, бедняжка потеряла свои очки и без них не способна даже направить вас к главному изобретателю (а может, именно она и есть главный изобретатель?) Что ж, в таком случае продолжим исследование дворца.

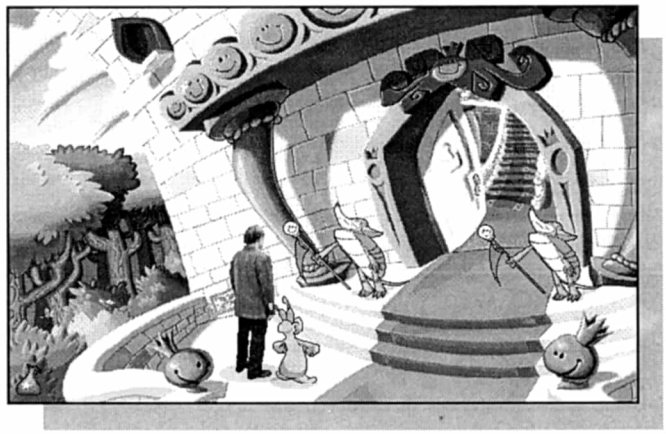
Пройдите в Зал Трофеев (левая верхняя дверь). Там стоит с головой погруженный в работу лакей (который выглядит совсем как человеческая нога; это — непереводимая игра слов: английское слово **footman** (лакей) можно понять и как ногочеловек). Поговорите с ним и расспросите его о птице из лаборатории. Он вам расскажет много интересного (особенно о тех не упоминаемых в приличном обществе местах, в которые он бы вас с удовольствием отправил), и в том числе поведает о привычке горе-ученого класть очки в собственный карман и забывать о них. Эврика! Возвращайтесь в лабораторию, и предложите глупой птице порыться у самой себя в кармашке. И вот уже Главный Изобретатель Милой Утопии рассказывает вам о своем проекте Прихорашивателя.

Оказывается, действуют эти изобретатели точь-в-точь как советские ученые периода застоя. Они украли в Злобных Землях проект Озлобителя, и собираются собрать его наоборот. Если говорить в общих чертах, основную суть Озлабливателя составляет кольцо, в двенадцати точках которого, расположенных равномерно по кругу, расставлены различные предметы, комбинация которых заряжает разрушительный луч Зла. Так вот, местные умельцы собираются подобрать 12 предметов, дающих прямо противоположный эффект, и засунуть их в такой же корпус, предполагая, что таким образом они получат луч, заряженный обратным элементом — элементом Добра. Один "антоним" они уже нашли — по данным экспериментов, пряностям (**Spice**) из Озлобителя нужно противопоставить сахар (**Sugar**). Осталось только подобрать остальные 11 предметов. И, само собой, никакой явной связи между "злым" и "добрым" предметом нету — на самом деле, вы вскоре поймете, что эта связь чаще всего заключается в какой-нибудь поговорке или просто туманной ассоциации (например, единственная связь между словами rock — камень и roll — булочка заключается в общеизвестном сочетании rock'n'roll — рок-н-ролл).

На случай, если вы захотите сами попробовать собрать все необходимые предметы, мы приводим их список (слева— образующие луч Зла, справа— сами понимаете):

Spice (Пряности)	наоборот	**Sugar** (Сахар)
Heart (Сердце)	наоборот	**Sole** ("Морской язык" — рыба)
Needles (Иголки)	наоборот	**Pins** (Кегли)
Bow (Лук)	наоборот	**Arrow** (Стрелка)
Dagger (Кинжал)	наоборот	**Cloak** (Плащ)
Whistles (Свистки)	наоборот	**Bells** (Бубенчики)
Bolts (Болты)	наоборот	**Nuts** (Желуди)
Salt (Соль)	наоборот	**Pepper** (Перец)
Stripes (Полоски)	наоборот	**Stars** (Звезды)
Polish (Мастика)	наоборот	**Spit** (Шомпол)
Ball (Шар)	наоборот	**Chain** (Цепь)
Rock (Камень)	наоборот	**Roll** (Булочка)

Кстати, еще ученая птица подарит вам бездонную сумку (**Bottomless bag**) — прекрасное место для хранения своей "тщательно собранной кучки бесполезного хлама" (как это называл Sam из игры Sam and Max). Для того, чтобы вам было что туда положить, она сразу же отдаст вам заодно и планы Озлобителя (**Blueprints**).



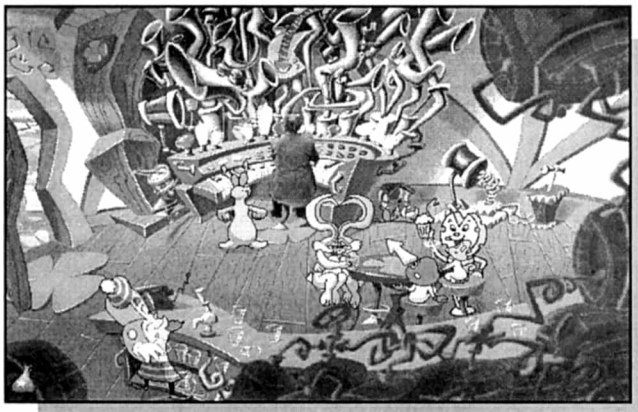
Предъявите пропуск в раскрытом виде

Выходите из лаборатории и из дворца. Заодно поговорите с двумя веселыми типами у входа. Они вам расскажут, что их главная обязанность (как и обязанность любых других королевских стражников) заключается в том, чтобы веселить всех проходящих мимо. Они даже исполнят для нашей парочки свой "веселящий танец", от непробиваемой глупости которого становится дурно даже неунывающему Флуксу. Но не танец интересует главного героя. Ведь любому танцору что-нибудь да мешает... Как насчет ключа (**Key**), который срывается с пояса одного из горе-стражей посередине самого забавного па? И не беда, что тот сразу его поднимет — никто ведь не мешает нам попросить их сплясать еще раз, и тогда-то уж мы будем наготове! Итак, как только ключ упадет с пояса плясуна, хватайте его. И заходите с ним обратно во дворец.

Откройте этим ключом дверь в королевскую спальню (налево внизу). Для начала отправьте Флукса поискать, не завалялся ли какой-нибудь полезный предмет в постели короля. Поиронизировав над вашими нездоровыми вкусами, кролик все-таки покопается там и вытащит... ваучер, дающий право получить бесплатный костюм! Хм, кто же хранит такие вещи в своей кровати? Затем откатите в сторону ковер посередине комнаты — под ним окажется секретный люк. Жаль только, открыть его пока нельзя. Все в свое время.

Прихватите музыкальную шкатулку (**Music box**), стоящую на ночном столике (ну зачем же все-таки королю на ночном столике музыкальная шкатулка? Ответ на этот любопытный вопрос, кстати, вы найдете во второй части игры), и прочитайте записку, которая висит над ней. **Open up. Don't shut down. Go right in. Don't be left out.** (Откройся. Не замыкайся. Заходи смело. Не оставайся снаружи). Хотя с виду это обычное для этого места промывание мозгов с ориентацией на поголовную нирвану, на самом деле в каждой фразе (на английском) указано одно направление — вверх, вниз, вправо, влево. Как ни странно, выдвигая ящички стола именно в таком порядке, вы откроете секретную дверь в левой части комнаты, над кроватью. При этом верхний и нижний ящички будут открыты, а левый и правый — закрыты. Похоже, записку написал сам Король Хью, чтобы не забыть свой тайный код (правда, неясно, какой в этом смысл — подобрать его можно и без всякой записки за пару минут...)

Зайдите в открывшийся проход. Ничего особенно полезного в открывшейся вашему взору кладовке вы не найдете (да и что там вообще могло быть? Горы золота? Камеры пыток? Живой дракон? Ну это же все-таки Милая Утопия!). Из полезных объектов вы можете лицезреть разве что нижнюю часть секретного люка — видимо, сквозь него опускали в кладовку все стоящие там бочки. Откройте-ка его — попросите Флукса встать на шатающуюся половицу (**Loose floorboard**) и как следует ударьте ногой по другой ее половине. Твердолобый кролик подлетит в



В этом баре никто не знает, что распространение наркотиков запрещено

воздух и ударится головой о люк. Такого сотрясения тот выдержать не сможет и тут же распахнется, а ваш фиолетовый дружок тут же начнет вам жаловаться на то, что "головушке-то больно..." Не волнуйтесь — мультяшке и от дюжины подобных ударов по верхнему отростку хуже не станет. Так что без излишних угрызений совести выходите обратно в спальню и кладите сверху открытого люка ковер. Надеемся, сюда никто не наступит... Теперь потяните за веревочку (**Cord**), свисающую с потолка рядом с кроватью (видимо, именно ее дергает голодный Король Хью каждое утро, чтобы оповестить прислугу о своем пробуждении). По всему замку тут же затрезвонит сирена, и тупой лакей из комнаты трофеев тут же прибежит к нам, дабы услужить своему хозяину. Однако вместо Короля Хью его ждет ловушка — открытый люк... Бедный лакей.

Воспользуемся же плодами своей победы над лакеем! Идите в комнату трофеев и снимите с полки огромную рыбину (**Herring**) и золотую лейку (**Watering can trophy**). Но что это? Оказывается, король не такой уж и развеселый простак, и вовсе не все жители страны — наивные овечки. Стоит вам снять лейку со стены, как дверь комнаты моментально захлопывается. Впрочем, стоит лишь поставить ее обратно, как дверь, соответственно, открывается снова: никто воров-неудачников наказывать не пытается. Утопия, да и только! Что ж, пока оставим золотую лейку на месте и удовлетворимся рыбиной. А кубок еще будет нашим!

Выходите из дворца и идите вниз, в город. С того экрана, на котором вы окажетесь, можно попасть в "ирландский бар" (нижняя левая дверь), в булочную (верхняя левая), магазин костюмов (верхняя правая) и игротеку (правая нижняя). Зайдите пока в бар — может быть, хоть там вы сможете выпить кружку доброго пивка и немного успокоить свои нервы? Но нет. Никаких алкогольных напитков в баре вам вообще не предложат, зато вместо этого вы сможете понаблюдать несходящие с лица улыбки бармена и завсегдатаев. Единственное, что нарушает эту "идиллию" — это маленькая мышка-хулиганка, которая прыгает по всему заведению, ныряет в бокалы, скачет по посетителям... Само собой, это безобразие придется срочно прекратить при помощи подручных методов. Пугайте мышку (пытаясь ее схватить), пока она не убежит прямо под огромный молоток в верхнем правом углу экрана. Теперь ловушка подготовлена, осталось отвлечь жертву. Чтобы произвести отвлекающий маневр, используйте огромный орган, который стоит у дальней стены бара. Глупая мышь начнет танцевать под развеселую мелодию (откуда только ваш герой научился играть на органе такой зажигательный марш?), а вы тем временем крикните Флуксу, чтобы он использовал ловушку. Тот, недолго думая, спустит пружину. В результате мышь останется валяться на полу, наблюдая разноцветные звездочки, кружащиеся вокруг ее головушки, а бармен, посочувствовав бедной мышке, в знак благодарности за вашу помощь подарит вам старую кружку для пива. Можно было бы, конечно, ее

разбить прямо об его голову (за издевательство), но мы-то знаем, где этот подарочек пригодится... Так что возвращайтесь в комнату трофеев (захватив с собой предварительно тушку оглушенного грызуна), снимайте золотую лейку и кладите на ее место эту старую кружку. Вот так поступают настоящие квестеры с хитроумными охранными системами!

Это пугало — настоящий пожиратель ворон

Ну вот, теперь можно отправлятья в глубь страны из уже порядком надоевшего дворца к новым приключениям. Теперь вам нужно отправляться вниз, на тот экран, где находится вход в бар с большим органом и мышами. Оттуда передвигайтесь еще раз вниз, где вы наткнетесь на осквернённую Озлобителем лужайку, более походящую на только что положенный асфальт... и не только. И там вы встретите розовую (а как же иначе?) крольчиху с коротким и легко запоминающимся именем Пушистая Пушистая Прыг Скок (**Fluffy Fluffy Bum Bum**). Уверен, вы нигогда не встречали столь прекрасного, милого и безобидного создания — от чудесных пушистеньких ушек до чудесного пушистого задика. И никогда больше не встретите, а она уж позаботится, чтобы вы об этом не забыли — она напомнит вам об этом... раз десять. Во всяком случае, вам придется выносить разговор с этим чудным созданием безумного мультипликатора (напомним, кстати, что в реальном мире последним заданием Дрю было "придумать крольчиху еще более пушистую и милую, чем Прыг Скок"), пока она вам не признается в своей любви к попкорну. Сами понимаете — бедняжке подарили вкусную вату, и ничего против сладкой ваты она, в принципе, не имеет, но... "Я просто не-на-ви-жу сладкую вату! Я люблю воздушную кукурузу!" Поразмышляв над бренностью бытия и крушением всех надежд, вздохните и отправляйтесь влево, на кукурузное поле.

Неотъемлемая часть любого кукурузного поля — кошмарное пугало, предназначенное для устрашения ворон, детей и прочих кендеров. Так и в этой, извращенной добром до неузнаваемости стране, имеется подобный артефакт в соответвующем месте. Конечно, свои функции он не осуществляет, ибо тоже непоправимо болен добром, зато поболтать он горазд. Нам, стремящимся к достижению личной выгоды, абсолютно плевать на его бредни (в них он особо нажимает на то, что он ворон не отпугивает, а защищает, кормит зерном и гладит по головке), но одно обстоятельство нас все же может заинтересовать — его любовь к красивой и эстетичной (с точки зрения пугала, конечно) одежде. Выманив у него обещание обменять якобы "нестильный" черный плащ на новую одежонку, вы сможете наконец избавиться от его общества и отправиться наверх, в хлев.

В этом чудесном пасторальном уголке Милой Утопии вы познакомитесь с тремя очаровательными персонажами — с Коровой, Овцой и Лошадью. Эти обитатели хлева страдают уже несколько дней: у этих растерях куда-то затерялась деталь от их драгоценного Чурнитрона, и

Там на неведомых дорожках полно неведомых зверей

поэтому они не могут переработать коровье молоко в масло. Учитывая, что процесс изготовления масла является, можно сказать, смыслом жизни Коровы (вы еще увидите, как она его изготавливает...), ситуация действительно незавидная — и весьма выгодная для нашего героя, который когда-нибудь найдет Корове ее деталь и наверняка без награды не останется. Ну, а пока зачерпните в королевскую золотую лейку немного... хм... удобрения (**Fertilizer**) из бочки и выходите отсюда. Пройдите мимо страшилы вниз, и налево мимо дерева с озлобленной белкой. Таким образом вы придете в Темный Лес, и на встречу с вами тут же выйдет мистер Страшный Серый Волк (**Big Bad Wolf** — CC Волк звучит даже лучше, чем BB Wolf, не правда ли? — "Называйте меня просто CC."). Н-да, похоже, вы приближаетесь к Злобным Землям — этот тип настроен вовсе не добродушно, в отличие от предыдущих ваших знакомых из Милой Утопии. Он выскажется прямо: пока вы не принесете бессовестному вымогателю бутылку хорошего вина, единственная доступная вам дорога через Темный Лес будет проходить в его желудке... Придется пока все же ретироваться.

Пройдите от экрана со злой белкой наверх, и тогда вы окажетесь у автоматического парома. Теоретически, когда-то здесь можно было проехать до чуждой советскому человеку страны Заниду, но сейчас, в связи с общим упадком и озлоблением, машина просто так не запустится. Сперва ее нужно отремонтировать, вставив недостающую часть, и сделать это обычному мультяхе просто невозможно. Посудите сами — для начала нужно дать машине в правую руку полумертвую мышку, которую вы таскаете с собой уже давно, и затем дать многострадальному грызуну понюхать лейку, полную пахучих удобрений (он начнет биться в конвульсиях, пугая прикрепленную к механизму передвижения слониху). Мы-то догадались провернуть такой номер, но может ли сделать такое кто-нибудь еще? Сомнительно...

Эти вилки проиграли свою битву с бетонным полом

Во всяком случае, теперь вы сможете зайти в паром и повернуть рычаг в положение "вперед". В результате вы переместитесь через озеро в некую страну под названием Заниду (видимо, это издевательство над известной и даже хрестоматийной поэмой про Кубла-хана и его

утопическую страну Ксанаду: слово zany “зани” означает “чокнутый”). В общем, надо заметить, что это уже не Милая Утопия — альтруизм здесь не в ходу, зато повсюду виден акулий оскал капитализма. Скоро вы сами в этом убедитесь — стоит только пройти по правой дорожке. Таким образом вы доберетесь до магазина Wacme, в котором торгуют (точнее, втюхивают) товары для издевательства над людьми. Не подумайте только, что здесь продаются обычные “прыскающие водой цветы” и “бьющие из ящика кулаки” — нет. Местные “цветы-сюрприз” прыскают серной кислотой, “кулаки-на-пружине” пробивают любой череп насквозь, а порошки для чесотки поражают проказой. Даже для того, чтобы просто зайти в магазин, вам придется пережить гнусное издевательство — в дверь можно пройти только тогда, когда над ней зажжется огонек. Если же его нет — зашедший покупатель проворачивается дверью и выкидывается назад на улицу, потрепанный, но пока невредимый (еще бы — делать с покупателями что-либо более антигуманное было бы невыгодно).

Магазин Wacme — все для издевательства над людьми

Зайдите в этот садистский магазин и поговорите с продавцами. Попросите их продемонстрировать вам “бьющий из ящика кулак”. Когда после удара на месте одного из клерков останутся только звезды (которые успеют высыпаться из его глаз), попробуйте забрать их себе (возможно, это у вас получится не с первого раза). Не обращайте пока внимания на подарочную машину в углу — к сожалению, пользоваться этим полезным агрегатом могут только платящие покупатели, к которым вы, увы, относиться пока не можете при всем желании. Так что на данный момент вам остается только вернуться в центр Заниду и пройти по левому пути — к Рыбному Туалету и Спортзалу Джима. Попытайтесь поговорить с тупым и непробиваемым охранником, который стоит у входа в Рыбный Туалет, и выясните у него, что он будет стоять здесь до шести часов вечера. Прочитайте записку на дверях спортзала и запишите телефон конкурса “Хорошо ли ты знаешь Wacme” (телефоны в этой стране записываются цветами. Обычно нужный вам телефон — Синий, Фиолетовый, Красный, Оранжевый, Желтый, Зеленый, Оранжевый).

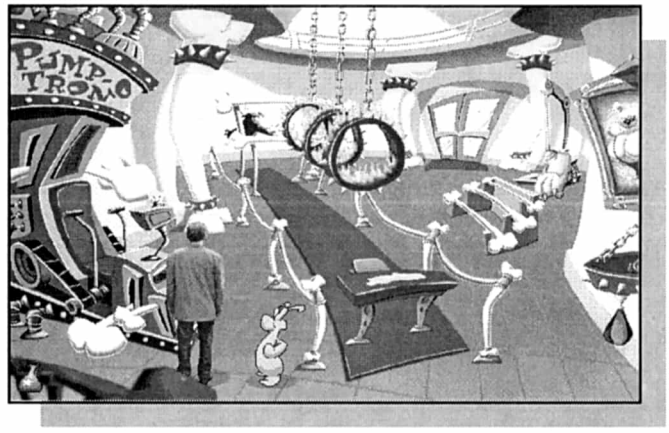
Возвращайтесь ко входу в магазин Wacme (дорога направо из центра Заниду) и переведите стоящие там часы на шесть часов. Поначалу их часовая стрелка показывает “пять”, а минутная стрелка — “восемь”. Правда, не все так просто — переводить их придется, пользуясь двумя очень странными кнопками внизу часов. Верхняя кнопка переводит часовую стрелку на одну позицию назад, а минутную — вперед. Нижняя кнопка переводит часовую стрелку вперед на столько часов, сколько показывает минутная стрелка (например, если нажать нижнюю кнопку сразу, то часовая стрелка станет показывать один час). Вот один из способов перевести часы: сперва нажимайте верхнюю кнопку, пока минутная стрелка не покажет 11. Затем нажимайте нижнюю, пока часовая стрелка не встанет на 7. И тогда нажмите верхнюю кнопку еще раз. Часы пробьют шесть часов, и наш любимчик — туалетный страж, наконец-то покинет свое

рабочее место. Можете зайти в туалет, но, как вы выясните, он забит, и без соответствующего вантуза (**Plunger**) вам там делать нечего. Возвращайтесь в бар Милой Утопии, поднимайте телефонную трубку и начинайте тяжкий процесс одержания победы в конкурсе "Хорошо ли ты знаешь Wacme?"

На телефоне есть всего три кнопки — желтая, красная и синяя. Для того, чтобы получить три остальных цвета, нажмите одну кнопку и затем (быстро) вторую. Таким образом набирается "смесь цветов" — желтый и красный дают оранжевый, желтый и синий — зеленый, а красный и синий — фиолетовый. Конечно, теоретически можно было бы набрать и смесь всех трех цветов — красно-сине-желтый, но такой вариант почему-то не был использован. Во всяком случае, наберите пока номер (который вы записали у спортзала Джима) и отвечайте на вопросы викторины:

Цвет меха Джима (**Jim's fur**)	Синий
Цвет меха Вуфа (**Woof's fur**)	Фиолетовый
Рыбьи хвосты на туалете (**Fish tails**)	Желтые
Цвет меха Варпа, кроме белого (**Warp's fur**)	Оранжевый
Цвет рыбы на плечах охранника (**Guard's shoulders fish colors**):	
на левом (**left**)	Желтый
на правом (**right**)	Красный
Ошейник Вуфа (**Woof's collar**)	Зеленый
Горшки с растениями (**Plant pots**)	Фиолетовые
Горы "на заднем плане" (**Mountains**)	Оранжевые
Пол спортзала (**Gym's floor**)	Красный
Указатель "Wacme" (**Sign for Wacme**)	Красный

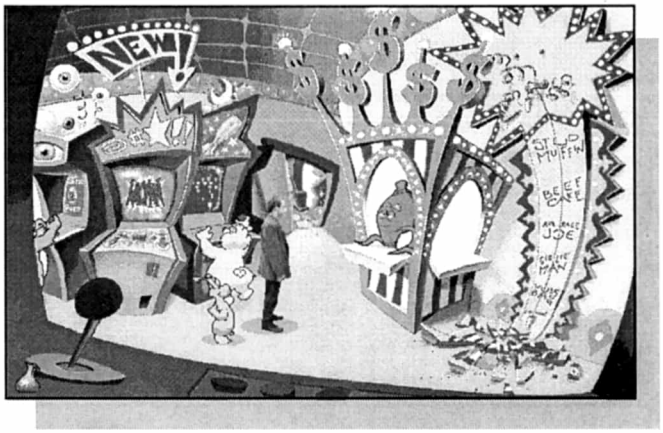
Кстати, не медлите с ответами — если вы слишком протормозите, вам скажут, что ответ просрочен и автоматически засчитают поражение (не забыв, конечно, предварительно задать все остальные вопросы). Всего вы получите шесть вопросов, случайно выбранных из общего списка. Внимательно слушайте вопрос — некоторые вопросы отличаются только одним словом!



Аттракционы для самоубийц

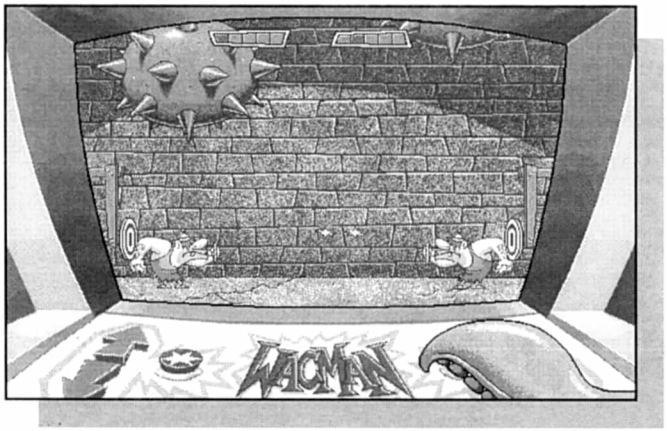
Но теперь, надеемся, вы выиграли в викторине и прослушали (не)честно заработанные поздравления. Выходите из бара и поднимите подпрыгивающий пакет рядом со входом — внутри лежат прыгающие бобы (**Jumping beans**). Сами по себе они вам, в общем-то, пока вовсе не нужны, но они могут пригодиться как доказательство, что вы — честный покупатель Wacme. Так что отправляйтесь в магазин, продемонстрируйте продавцам выигранный пакет и приступайте к получению призов из машины

по раздаче подарков (**Gift-o-matic**). Она работает просто — вы нажимаете кнопку, диск начинает двигаться, вы нажимаете кнопку еще раз, диск останавливается. Ну, и вы получаете то, что нарисовано на диске (если вы не успели нажать кнопку во второй раз, или такой подарок вам уже был выдан, в качестве компенсации вы получаете утешительный приз — хороший удар палкой по голове.) Всего нужно получить три подарка — Огромный Молоток (**Big mallet**), Перчатку (**Glove**) и Магнит (**Magnet**).



Рано радоваться — вокруг еще столько неразгромленных аттракционов

Ну вот, сейчас мы сможем помочь бедной корове, которая жить не может без Чурнатрона. Вернитесь к хлеву (это сверху от экрана с пугалом) и используйте магнит на стог сена (**Haystack**). Отдайте корове полученную деталь Чурнитрона, и она, сладострастно вздыхая, подсоединит свое вымя к этой машине и через некоторое время осчастливит вас двумя превосходными кусками масла. Что ж, этому маслу у нас найдется достойное применение — стоит только зайти в спортзал Джима (по левой дороге в Заниду) и поговорить с самим владельцем — собакоподобным Джимом. Он с удовольствием продемонстрирует вам свой комплекс гимнастических трюков и обьяснит вам, каким жалким слабаком вы являетесь, насколько быстро тренажеры в его спортзале могли бы сделать из вас настоящего мужчину, и что он делает с теми, кто пытается сесть за тренажеры, не записавшись предварительно в его клуб. Такое хамство стоит достойно наказать — натрите маслом "козла" (**Vaulting horse**) рядом с Джимом и попросите тупицу-спорсмена продемонстрировать свои трюки еще раз. Когда недоумок с воем пролетит сквозь стену и унесется вдаль, используйте тренажер (**Pumpatron**) и превращайтесь в Настоящего Мужчину. Внешне, правда, вы совсем не изменитесь, но помните — теперь в ваших мышцах появилась настоящая сила!



По окончании поединка не забывайте о фаталити

Куда же нам пойти, чтобы применить силушку молодецкую? Как раз для таких, как вы, в Милой Утопии приготовлен уголок Заниду — игротека (направо в городе). Здесь есть три достопримечательности — игровой автомат Wacman (стукни-человека), измеритель силы "стукни-молотком-достань-шарикомдоверху" и хозяин всей игротеки — слоненок. Для начала поговорите с ним, об-

Когда-то эта корова рекламировала "Милки Уэй"

судите два "интересных" автомата и обговорите призы. В Wacman вы можете даже выиграть сразу, для этого нужно просто приноровиться к управлению мышью. А после разговора нужно стукнуть по измерителю силы своим собственным молотком, получить приз и выбрать из осколков автомата бубенчики (**Bells**).

В игре Wacman два игрока стреляют друг в друга и уворачиваются от чужих снарядов. Игрок может находиться в трех положениях — стоя, присев и лежа. Прямо перед ним находится щит, который автоматически отбивает все снаряды, которые летят прямо на него. Те снаряды, которые летят ниже щита, попадают в игрока. Тот игрок, в которого попадут пять снарядов, проигрывает (правда, со временем "здоровье" игрока будет восстанавливаться). Ну, а те снаряды, которые летят выше щита, попадают в стенку за игроком — и с потолка начинает опускаться огромный шар, покрытый шипами. Чем больше снарядов попадет в стенку, тем ниже спускается шар, и в конце концов... игрок будет раздавлен. Вот так мстит стенка! Так что лучше всего стараться отбить все снаряды щитом, и не забывать выпускать свои собственные снаряды. Впрочем, не беспокойтесь, владелец магазина — не такой уж сильный игрок, и, скорее всего, с третьего-четвертого раза вы все же сможете победить его. Таким образом, вы выйдете из игротеки счастливым обладателем двух призов — бутылки дешевого вина и почти золотой цепочки.

Покинув игротеку, вы можете продвигаться к очередному месту, где вам необходимо проявить свой разрушительный талант: им будет булочная — верхний левый магазин в городе. Там, в булочной, вам придется обсудить ход личных и коммерческих дел работников магазина с этими самыми работниками — двумя зелеными жабами-очаровашками. Из разговора вы узнаете, что жабы обладают не только недюжинными оперными талантами, но и десятками мешков непереработанной муки: масла-то в Милой Утопии уже давно нету. Правда, в основном жабы будут распинаться не о деле, а о том, как у них пропал милый брат Рэй (ну коечно, его украл Нефариус!). Такую занятую личность, как вы, не должны заботить чужие проблемы, по крайней мере, до поры до времени — пока вам от жаб чего-нибудь не понадобится. А вот информация об отсутствии масла вам как раз сможет пригодиться — у нас ведь как раз остался один кусочек. Подарите его жабам, и они с настоящим наслаждением выдадут вам комок теста (**Dough**). Что еще сможет вас заинтересовать в этом магазинчике? Конечно, пианино, стоящее у стены — наш герой просто не способен пройти мимо музыкального инструмента, не поиграв на нем или его не испортив. На этот раз, впрочем, как следует поиграть ему не удастся: вскоре вы станете обладателем пары отлетевших клавиш и сможете с чистым сердцем уходить отсюда в хлев.

Правда, к этому моменту от былого хлева осталось не так уж и много. Вместо пасторальной коровки вы увидите закованную в кожу коровищу, предающуюся вместе со своей подругой-овцой садомазохистским страстям. Замените удобрения в своей лейке на "опасно выглядящую

гадость" (**Dangerous-looking gunk**), и полейте ею колючую ограду (**Briar patch**) под злобной белкой. Н-да, хотя эта ограда явно происходит из Злобных Земель, такую отраву вынести не в состоянии даже она. Так что теперь вы сможете забрать перец (**Pepper**), который раньше стыдливо скрывался от мира за этой оградой. Вернитесь в хлев и пополните свои запасы столь действенного гербицида.

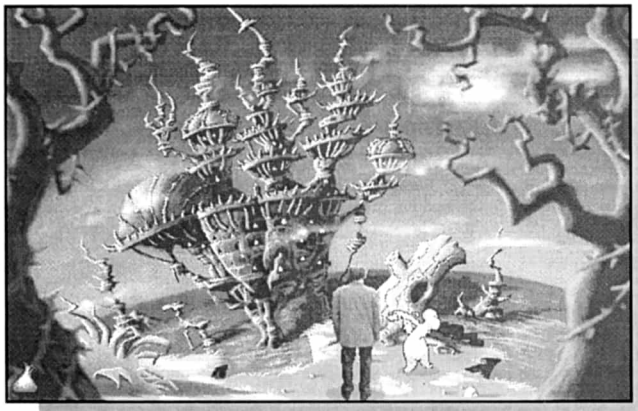
Из котла доносятся аппетитные запахи и предсмертные вопли

Возвращайтесь в лес, расположенный слева от экрана с озлобленной белкой, где вы сможете осчастливить СС Волка подарком — бутылкой вина, полученной в качестве приза в игротеке. Неблагодарная тварь! Оставшись без пригретой бутылочки, придя в себя после потери сознания, вы вскоре обнаруживаете в происходящем одну малоприятную деталь, а именно то, что вы уже некоторое время варитесь в котле под жизнерадостные издевательства целой семейки волков. Неужели и в жизни квестера случаются безвыходные ситуации? Конечно, нет!

Котел обладает одним замечательным качеством — он раскачивается из стороны в сторону под воздействием ваших щелчков левой кнопкой мыши: если кликнуть слева от котла, наш полусваренный герой попытается опрокинуть его влево, если щелкнуть справа — он проведет аналогичные действия справа. Если вы умудритесь раскачивать котелок в такт его собственным колебаниям, то рано или поздно он опрокинется, и семейка хищников получит себе на голову неприятный сюрприз.

Наконец-то вы сможете спокойно осмотреться в комнате, в которой вы подвергались столь жестокому акту насилия. Из полезных предметов вы обнаружите там палку, на которой висел котел — используйте ее в качестве шомпола, насадив на нее кусок теста. Положите в сумку получившуюся аппетитную жареную булочку (**Roll**), а заодно прихватите и сам шомпол (**Spit**). Заодно киньте в огонь свой кукурузный початок (**Corncob**) и соберите вылетевшую оттуда воздушную кукурузу (**Popcorn**) — кстати, не вздумайте заниматься подобными экспериментами в этом мире! Ну и, наконец, возьмите с полки книжку (**Book**) и прочтите приведенные там рекомендации по разведению белок. Забавно, но бесполез-

Спросите у вышибалы, что он делает сегодня вечером



Башни этого замка вонзаются в небо отравленными иглами

но — быть может, вы сумеете позже поменять эту книгу на что-либо более поучительное. Вот и все, здесь нет больше ничего полезного — смело можете покидать это волчье логово (вы окажетесь в Темном лесу) и отправляться в самый центр Темных Земель — Злой Город (невелико расстояние между Добром и Злом, правда? Даже плыть через море, как в Заниду, не пришлось...).

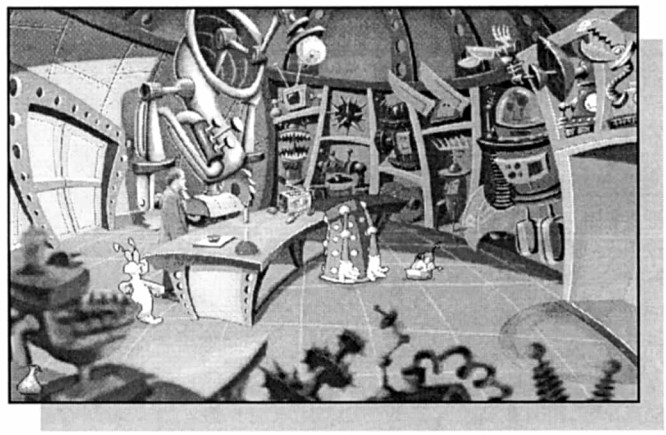
Осмотритесь здесь и поговорите с огромной мясной тушей, которая явно охраняет вход в какое-то элитное заведение. Единственная полезная информация, которую вы получите от нее (да, от нее!) — это название клуба: **Seedy** — обносившийся, потрепанный. Так что, пока вы не найдете подходящего костюма, вас в такой клуб никто не впустит. Зато в процессе разговора "милая девушка" выплюнет полуобглоданную косточку, на которой еще осталось немного мяса; само собой разумеется, такой важный и необходимый предмет немедленно должен занять свое место в вашей бездонной сумке! Кстати, можете пройти на север отсюда — хотя это и бесполезно для прохождения игры, зато посмотреть на самый настоящий Замок Тьмы никогда не помешает!

Самое привлекательное для туристов (квестеров) место в любом Злом Городе — это, безусловно, тюрьма. Вот и зайдите туда (верхняя правая дверь на этом экране) и соберите все предметы, которые неведомые нам тюремщики по глупости оставили у себя в комнате. А именно — возьмите штемпельную подушечку (**Inkpad**), откройте сейф (для этого вам придется решить головоломку "15" — собрать картинку, передвигая маленькие квадратики) и возьмите из него дырку (**Hole**). Вообще-то дырка необязательна для прохождения игры, так что можете не трогать сейф и не брать ее. Она всего лишь представляет удобную возможность переноситься из одного города в другой: используйте дырку на люк (**Pothole**) в центре города, и вы попадете в некое странное измерение, из которого есть три выхода — в центр Милой Утопии, Злобных Земель и Заниду.

Спросите у нее, "что-нибудь почитать..."

А пока вы можете наконец разобраться со своим ваучером, который когда-то, давным-давно, целую вечность тому назад вытащили (помните?) из кровати короля Хью и раздобыть заодно костюм

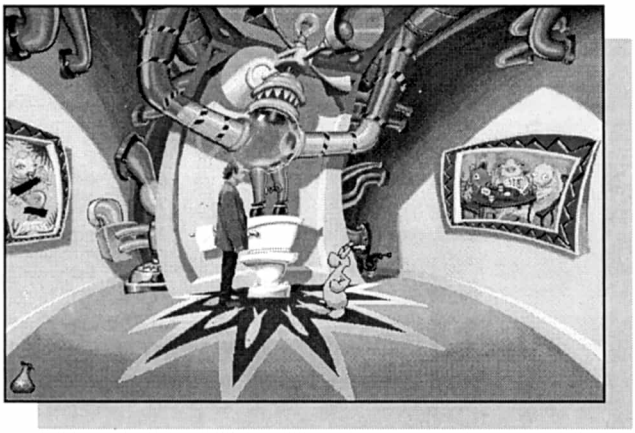
для пугала-модника. Намажьте королевскую музыкальную шкатулку чернилами со штемпельной подушечки и приложите к ней ваучер. В результате вы станете обладателем ваучера, заверенного Королевской Печатью (как нетрудно догадаться, у короля все печати выглядят одинаково — тупо улыбающиеся рожицы). Теперь вам нужно дойти до магазина костюмов в Милом Городе (верхняя правая дверь): если вы достали дырку из сейфа в тюрьме, то вы сможете перенестись туда, иначе вам придется идти пешком.



Местный комиссионный магазин

Стоит вам зайти в магазин, как посланцы Злого Короля начнут колотить в дверь и требовать вашей выдачи. Так что, если не хотите оказаться в тюрьме, быстро спрячьтесь за занавески. Ну, а если не успеете, загляните в конец описания (часть “Тюрьма”). Вообще-то, если вы умудрились угодить в тюрьму, это уже ваши проблемы — возвращайтесь обратно и продолжайте действовать по указанному здесь плану. Ну, а если ничего ужасного не произошло, или если вы уже пришли обратно, то приступайте к разговору с девицей-продавщицей. Нам от этой словоохотливой особы женского пола нужно две вещи — костюм для Страшилы и книга, которую она спокойно читает. Отдайте ей свой ваучер, получите бесплатный костюм Мухи и выберите из предложенных ею костюмов арлекинский (только такая цветастая безвкусица, видимо, сможет удовлетворить нашего приятеля Страшилу, знающего толк в хорошей одежде!). Ну, и предложите ей свою порнографическую книжку о размножении белок, а взамен отнимите у нее то, что читает она — сборник неразрешимых парадоксов. Повернитесь спиной к этой скучной зазнайке и идите к Страшиле — порадовать его обновкой. В обмен на ненормальное одеяние он подарит вам свой затертый до дыр черный плащ.

Вот и пришло время вновь посетить Злобные Земли. Зайдите в жуткий магазин, над которым висит изображение черепа со скрещенными отвертками (правая нижняя дверь в центре города). Как нетрудно догадаться по характерной вывеске, в магазине хозяйничает сумасшедший робот, одержимый идеей уничтожения всего человечества и установления на Земле царства машин. К счастью, в своем безумии он уверен, что способен ответить на любой вопрос. Так что, насладившись беседой с ним, предложите ему ответить на коварный вопрос из своей новой книжки (“А скажи-ка мне, на какой вопрос ты не способен ответить?”). Как и полагается в таких случаях, глупая машина вскоре распадается на составные части, испуская густой дым. А ведь ответ “Таких вопросов не существует” не был бы противоречив... Как ни странно, во всем этом магазине, наполненном многочисленными разрушительными приспособлениями — созданиями извращенной фантазии хозяина, вам потребуется только один предмет — туалетная принадлежность, вантуз (**Plunger**), стоящий прямо перед вами на столе. Заберите ее и отправляйтесь в рыбий туалет (левая дорога в Заниду).



На самом деле, этот унитаз — алтарь демонов канализации

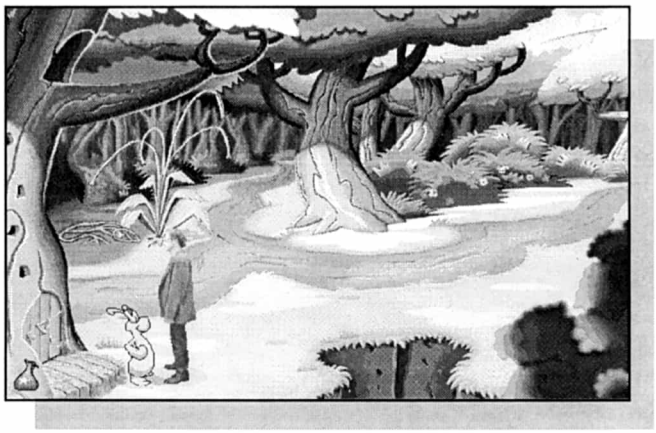
Прочистив там забитый чем-то толчок (видимо, кто-то перепутал назначение этого унитаза) своим вантузом, прочитайте крайне интеллектуальную инструкцию по пользованию данным "аттракционом" (слева от унитаза), и выкиньте туда любимую красную рыбину — всегда приятно облегчить свою сумку от скользкой, чешуйчатой и красной гадости. То ли дело скользкая, чешуйчатая и зеленая гадость! Итак, дьявольская машина пришла в действие, и разноцветные рыбки начали одна за другой выскакивать в стеклянный бак-аквариум над унитазом. Ваша задача проста: уловить тот момент, когда в баке будет проплывать маленькая зеленая рыбешка и дернуть за рычаг. Задача-то сама по себе проста, да вот сделать это не так-то и просто, придется помучиться — ведь рыбка проводит в баке не больше четверти секунды. Но мы надеемся, что в конце концов Добро победит извращенный разум создателя этой машины, и вы наконец выудите из унитаза нужную рыбку. Это и будет **Sole** — один из компонентов Прихорашивателя. Но, думаем, незачем вам напоминать, что остальные рыбы (фиолетовые, красные, желтые) пригодны только для одного: выбрасывать их обратно в унитаз. Правда, красную рыбу еще не поздно вернуть на место во дворце короля Хью...

А сейчас выйдите из туалета и пройдите по среднему пути Заниду. Там вы наткнетесь на рельсы, идущие неизвестно откуда и неизвестно куда, на большой дорожный знак-стрелку, показывающую в неопределенном направлении, а также на мрачно наблюдающего вас огромного грифа. Бедный, он, наверное, так проголодался! Приготовьте специально для него мясную ногу (из центрального города Злобных Земель): нанесите на нее тот самый аппетитный гербицид, который налит в вашей лейке. Ну, и предложите птичке это отборное кушанье, а затем на память сорвите перышко (**Feather**) со свежеизготовленного трупа. Заодно положите в сумку и тот дорожный указатель (**Arrow**), на котором только что сидел пожиратель падали.

Вот какая я свинья, скажете вы себе, и будете совершенно правы. Ибо в данный момент вам придется посетить самое подходящее место для маньяков, убийц, насильников и прочих извращенцев — садомазохистский хлев. Помните милую коровку с выпяченным... выменем, которой так нравятся удары кнута? Ее еще звали почти Марго (**Marge**)... Давайте же поможем ей пополнить коллекцию предметов наслаждения! Как вы уже догадались, ваше новоприобретенное перышко прекрасно подойдет ей для внесения разнообразия в свои извращенные фантазии. Совершите акт дарения пера, и в награду за развитое воображение корова подарит вам несколько порций своего клея (который, похоже, создается "озлобленным" Чурнитроном из остатков жившей здесь ранее лошади).

Если вы посмотрели за свою жизнь хотя бы десяток мультиков, то вы должны хорошо знать, насколько разнообразны способы применения клея в мультяшной жизни. Так что для вас коро-

вий подарок имеет немалую ценность. Давайте начнем его использование со Злобных Земель. Доберитесь до Злого города и оденьте на себя плащ, полученный от Страшилы. В такой одежде вы сможете без труда зайти в бар **Seedy** и поговорить с его владельцем как равный с равным. Задавайте ему наводящие вопросы, пока не доведете его до того благодушного состояния, в котором он демонстрирует всем желающим свою "особую" технику игры в кегли (он кидает мяч не руками, а... задницей!). Заодно добейтесь у него признания, что тот, кто сможет повторить сей трюк, или добиться надписи **Strike!** (Удар!) другим путем, автоматически получает приз — три золотых кегли.



У логова белки-убийцы

Все бы хорошо, но дорожку кегельбана занимает какой-то спортивного вида медведь. Что ж, он сам напросился: подождите, когда он отойдет, и обмажьте клеем его мяч. Так что на следующем броске спортсмен-неудачник улетит вдаль вместе со своим мячом. Осталось только нанести "Удар!", но теперь уже по такой оригинальной кегле, как наш добрый друг медведь (автоматика, понимаете ли, автоматика сработала). А для этого явно потребуется какой-нибудь необычный шар! Как насчет использования с этой целью Флукса? А то он совсем обленился, ничего не делает, таскается на халяву где только вздумается, пользуется самой надежной "крышей" в этом мире, никак от этого не страдая. Итак, ноги в руки, и... Удар! Поздравляем! Получите свой законный приз и отправляйтесь в королевский дворец Милой Утопии. Давненько мы там не были...

Убийцами мы были (грифа помните?), маньяками тоже (придумали же мы выдать корове перышко), рыбу в унитазе мы тоже уже ловили. А вот сейфы в королевских дворцах мы еще не трогали (это до какой же степени деградации нужно дойти для того, чтобы хотя бы подумать о такой возможности...). А вот теперь придется. Придется, и не только подумать, но и на самом деле посмотреть, что же все-таки хранит Его Вечно Улыбающееся Величество в своем сейфе? Вставьте шомпол (из волчьей столовой) в дыру сбоку сейфа (а куда же еще?) и проверните его несколько раз. В результате столь мило запертый сейф мило откроется, и вы сможете оттуда добыть и присоединить к своей коллекции барахла маленькую, тихую и молчаливую кошечку. А молчит эта киска потому, что она набита тем, чем в этой стране набивают все остальные чучела. Интересно, что она сделала королю, что он набил ее тушку и хранил в своем личном сейфе? Впрочем, во второй части вы увидите, каковы в этом мире кошки...

Что ж, пришло, в конце концов, то ужасное время, когда вам придется отдать самой Пушистой Пушистой Прыг Скок ее (надеемся, уже несвежий) попкорн и забрать у нее сладкую вату, которую она так ненавидит, и которая, похоже, все это время пролежала у нее в несколько неожиданном и негигиеничном месте... впрочем, вы и сами увидите. А вот теперь у вас есть все ингредиенты для того, чтобы создать достойную приманку для Злой Белки. Обмажьте клеем

Бегите отсюда, пока не поздно

сладкую вату (“хвост трубой”) и клавиши пианино (“острые зубки”), и приклейте эти два, казалось бы, несовместимых предмета на кошачье чучело. У вас получилась прекрасная белочка, но она, увы, не проявляет признаков жизни. Это легко исправить — используйте на нее прыгающие бобы (помните, славный магазин Wacme прислал вам этот бесплатный приз?) и отправляйтесь с получившейся “возбужденной белочкой” к дому Злой Белки (чтобы не возникало лишних вопросов, надо заметить, что на самом-то деле на том дереве сидит Злой Белк, но, увы, четко обозначить половую принадлежность маленьких пушистых грызунов средствами великого и могучего русского языка почти невозможно). Поставьте подарочек на порог (**Doorstep**) под деревом, постучите в дверь и... Влюбленная парочка удаляется на “совещание”. А вы тем временем сможете послать Флукса на их дерево за желудями.

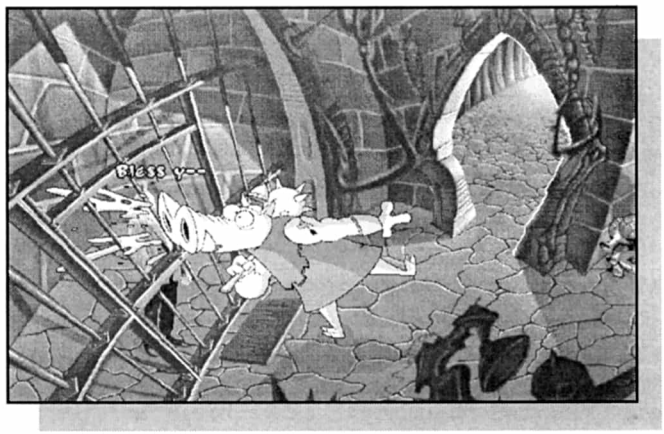
Итак, вот он приносит их вам — ура! Все предметы для Прихорашивателя собраны! Вам осталось только отнести их в комнату королевского изобретателя (правая дверь во дворце), войти в Машину (направо) и расположить собранные предметы в соответствии с элементами Озлобителя (см. начало описания). Затем нажмите на кнопку компьютера (**System check** — “Проверка системы”)... Прихорашиватель готов! И на этом первая часть игры завершается.

Ну вот, вроде бы все прекрасно, созданный вашими трудами Прихорашиватель работает, и вам в этом мире остается сделать совсем немного — использовать этот замечательный прибор по его прямому назначению, а именно, прихорошить все озлобленные участки. Но тут наш герой осознает еще одну аксиому устройства Мироздания — Добро само по себе не менее (если не более) порочно и маниакально, чем Зло. Какой ужас — король собирается прихорошить... весь мир и превратить в Милую Утопию все окрестные земли, включая даже Заниду! Да этот пусто- (и кругло-) головый кретин не имеет ни малейшего представления о Равновесии и о катастрофических последствиях его нарушения: ведь уничтожив Зло, мы уничтожим и Добро!

Короче говоря, в результате продолжительного разъяснения вами сложившейся ситуации с Мировым Равновесием королю у последнего отваливается верхняя круглая часть туловища, которую мы ранее ошибочно считали головой (по количеству извилин она, скорее, ближе к заднице, чем к вместилищу мозга).

А тем временем во дворец заглядывает Пушистая Пушистая Прыг Скок. Конечно, разве есть в этой стране кто-нибудь еще более тупой и помешанный на сумасшедших идеях прихорашивания всего, что только получится прихорошить! Вот какая умница — королевскую башку нацепила (кстати, очень хорошо в роль вписалась) и решила стать преемницей Великих и Светлых королевских идей. Есть еще порох в пороховницах (гореть бы ему ярким пламенем...). Так что

наш герой, схватившись за (свою) голову, уходит по коридорам дворца прямо к поджидающим его Стражникам Зла, а крольчиха-узурпаторша тем временем Прихорашивает Флукса и отправляет получившегося "муммитролля" на поиски... вас. А вы в это время отыскиваете второй диск игры и вставляете его в компьютер.



Сейчас вас отведут в камеру пыток

Диск 2

Итак, стражники приволкли многострадального Дрю в каталажку, и его допросил ужасающий Повелитель Зла и Озлобителя при помощи психонических способностей своей подруги Мисс Несчастье. После чего он, как и полагается, сообщил вам пренеприятнейшее известие: оказывается, вам уже сделана особо секретная и ужасная инъекция, которая скоро превратит вас в мультяшку. Кошмар! Ну, а тем временем Его Темнейшее Величество презрительно бросает вас догнивать остаток своей никчемной человеческой жизни в сыром подземелье, под охраной тупого и зеленосопливого стража с привлекательным именем Рыло (**Snout**). Для начала обсудите с ним все, что только возможно — конечно, под конец разговора вы будете с ног до головы покрыты соплями, но зато хотя бы заставите его отвернуться и не смотреть на ваши действия. Впрочем, для того, что вам нужно сделать, этого мало — придется дожидаться, когда он начнет прочищать себе рыло (вот уж поистине омерзительное зрелище), и только тогда вы сможете действовать. А нужно вам поискать под ковриком (**Mat**), вытащить оттуда кристалл (**Crystal**) и, в конце концов, забрать и сам коврик. Когда вы все это проделаете, тряхните ковриком, и образовавшееся облако пыли, наконец, избавит вас от общества подверженного аллергии горе-стражника.

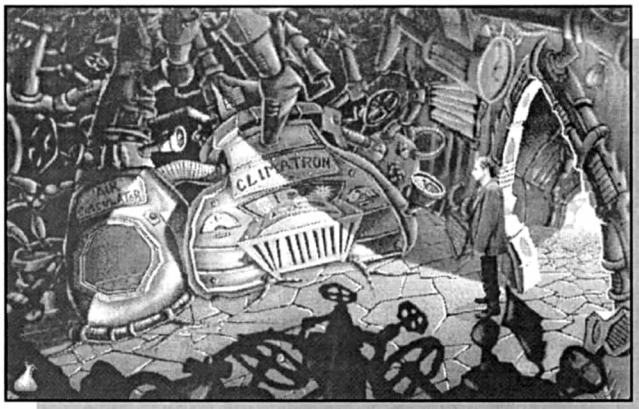
В потолок над вами вонзится ключ, вылетевший по инерции из кармана неудачника (хотя многие ли мультяшки после встречи с вами могут назвать себя удачливыми?). Не дожидаясь, пока какой-нибудь посланец от Господа соизволит напомнить вам, как им пользоваться, вытаскивайте из стены ключ, поворачивайте его в замке камеры и выходите на "свободу", не забыв предварительно собрать свое барахло из первой части игры, сваленое слугами Зла в углу камеры. Осмотритесь в давящей обстановке тюремных подземелий и свыкнитесь с ароматом всех резиденций Повелителей Зла. В этой затхлой атмосфере вам и придется провести весь остаток игры (кстати, осталось не так много — вторая часть намного меньше первой.) Н-да, нелегко нашему герою пребывать в таком неприятном месте после Милой Утопии (впрочем, кому как...). Но выбираться отсюда как-то надо, вот и начните с простого: попытайтесь пообщаться с черненькой птичкой, сидящей на столе. На самом-то деле, она выдает не бред, а "ключи" для разгадывания задачки с книгами, которые потребуются вам впоследствии. Если вы решили играть самостоятельно — готовьте листок и записывайте птичьи откровения, а если нет, можете вообще не обращать на птичку никакого внимания.

Дыба — тренажер для палача

Поднявшись на первый этаж замка (через коридор направо), вы столкнетесь "нос к носу" с разноцветной клоунской физиономией, которая по размерам вполне сопоставима с вами (и даже больше) и на самом деле представляет собой дверь. Само собой, закрытую дверь. А чтобы ее открыть, вам понадобится сыграть в очень интересную (с точки зрения создателя двери) игру. Про эту игру хочется рассказывать такими словами, которые даже в общении со своим самым ненавистным врагом не каждый станет использовать. Так или иначе, все это вы, скорее всего, и так выскажете, сидя за монитором и выдирая себе волосы от злости на создавших эту "игру" садистов. Так вот, вам "всего лишь" придется запоминать последовательность метаморфоз клоунского "лица", а затем повторять эту комбинацию при помощи щелкания левой кнопкой мыши по нужным частям "лица". Сначала вас попросят повторить только одно изменение (дернуть за ухо, вытащить язык, кольнуть глаз...), затем к нему добавится еще одно (к примеру, сначала нос, затем — нос плюс правое ухо, потом — три: нос плюс правое ухо плюс язык и так далее). Полная последовательность состоит аж из одиннадцати (одиннадцати!) преобразований. А любая ошибка — роковая... Радует (точнее, слегка успокаивает) только одно — вам придется сделать это один-единственный раз, если, конечно, ошибок не допустите...

Но вот солнце заглянуло и на вашу улицу, "физиономия" все же разинула пасть, пропуская Дрю внутрь. А внутри, как того и следовало ожидать, сидит свихнувшийся клоун и мрачно смотрит на обитые чем-то мягким стены своей комнаты (так обивают стены палат-камер, в которых содержатся буйнопомешанные). Вы вполне можете попытаться наладить с ним конструктивную беседу (конечно, вряд ли можно назвать конструктивными переговоры, в ходе которых Дрю придется с ужасом наблюдать, как клоун со смаком выкалывает глаза надувному кролику). Выяснив, что в данный момент ничего нам от этого маньяка не нужно, оставьте свою (пока будущую) жертву за уже навеки открытой дверью-игрой, и поднимайтесь на предыдущем экране вверх по лестнице, на второй этаж замка. Пройдя в правую дверь, вы попадете в комнату с рыцарем, у стены которой располагается небольшой книжный шкаф. Правда, часть комнаты отделена от нашего героя решеткой, но не печальтесь понапрасну — мы обязательно что-нибудь придумаем!

Пришло самое время вспомнить об играх типа 7th guest и Clandestiny, ибо сейчас вам придется слегка подвигать книги, дабы продолжить свои приключения. Книги, стоящие на шкафу являются небольшой головоломкой, правильное же решение этой задачи откроет проход в другую часть подземелий. А решается она так: выдвиньте книги в порядке (К — красная, С — синяя) С1, К1, К3, С2, С3, К4, К2, С4.



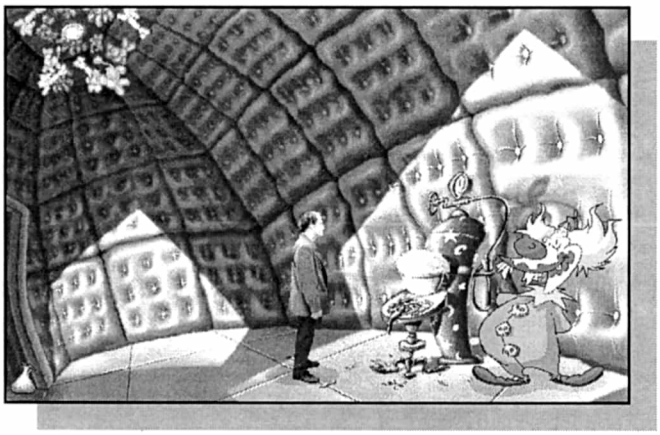
Котельная — логово безумных кочегаров

Первым, что вы увидите за открывшимся проходом, будет гадкий зеленый Крокодилище-стражник. Сразу ясно, что он будет мешать нашим дальнейшим передвижениям, а посему придется с ним как-нибудь разобраться. Ну, конечно, лично нам он еще не успел сделать ничего особо неприятного, так что на первый раз обойдемся с ним не слишком жестоко, допустим, усыпим. Сделать это можно при помощи музыкальной шкатулки (**Music box**). Когда крокодильчик спокойно задремлет от умиротворяющих душу звуков, вам можно будет посмотреть на монитор (прямо на столе перед стражником). Теперь-то вам понятно, зачем в первой части король Хью держал рядом со своей кроватью эту шкатулку? Один поворот ручки — и никакого снотворного не нужно!

Справа на мониторе имеется переключатель каналов: обязательно посмотрите их всех, по одному из них, кстати, передают интересную сводку о “военных действиях” королей Добра и Зла. Вам необходимо переключить монитор на четвертый канал (чтобы на мониторе была видна комната с рыцарскими доспехами и книжным шкафом). Используйте магнит на выступающую панель на потолке. Итак, вы получили возможность управлять безжизненной грудой металлических доспехов (рыцарем), наблюдая за его перемещениями через монитор. Зачем? Дело в том, что одна из плиток пола в комнате со шкафом слегка приподнята — наступите “рыцарем” на нее. Под весом доспехов она опустится, приподняв при этом другую. Наступите и на эту, и так далее. В общем, когда вы опустите четвертую по счету плитку, решетка, ранее преграждавшая путь нашему персонажу, откроется. Правда, пока там, опять же, делать особо нечего, так что лучше вернемся к тюремной камере.

По пути, когда будете на лестнице, загляните “на всякий пожарный” случай под левую горгулью (в ней вы обнаружите еще один кристалл), а когда доберетесь до камеры, выходите оттуда в левый выход — наверх к странной установке с логичным и естественным названием Климотрон (**Climatron**). В той же комнате вы без труда найдете ход в вентиляцию, открывающийся кнопкой, расположенной рядом. Чтобы у вашего персонажа появилась возможность передвигаться по вентиляционной трубе, наденьте свой, оставшийся еще с первой части игры, костюм мухи и бесстрашно полезайте наверх.

Наверху, в ванной комнате, особо сильно выделяется среди прочих предметов насквозь пропитанный ржавчиной и гнилостными отложениями умывальник. Приблизьтесь к нему, а затем просто заткните в нем кран при помощи валяющейся там же затычки (**Sink plug**). Остается лишь только покрутить ручки умывальника (**Sink taps**), и, вы с невинной улыбкой на лице учините на полу небольшой потоп излившейся из недр умывальника струей жидкости (не слишком-то похожей на воду). Ни в коем случае не забудьте зачерпнуть в золотую лейку этой самой



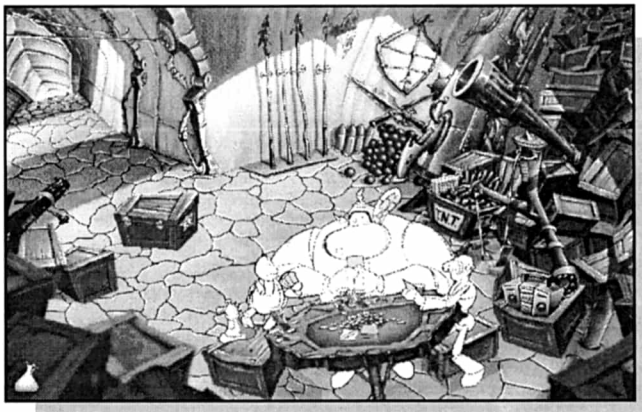
Палата для буйных — там вам самое место

воды из раковины! И еще — прямо над умывальником располагается медицинский шкафчик. Откройте его и вытащите оттуда тряпочки с хлороформом. Теперь-то мы достаточно подготовились ко встрече с клоуном!

Вернитесь (через вентиляцию) на первый этаж и зайдите в рот клоуну-двери. Присмотритесь к сумасшедшему клоуну — видите, он время от времени снимает свой красный нос-картошку и пудрит себе лицо? Это и есть ваш долгожданный шанс: возьмите со стола его нос, намажьте хлороформом и положите обратно. Само собой, сразу после этого глупец возьмет свой нос и наденет его, даже не обращая внимания на зеленую гадость, в которой он вымазан. Кстати, вы не заметили, что в последнее время наш герой преодолевает трудности не как человек, а как герой мультика? Сперва он обезвреживает опытного стражника одним пыльным ковриком, затем открывает решетку, контролируя рыцарские доспехи магнитом, а вот теперь усыпляет клоуна хлороформом. В первой части такого не было! Н-да, как это ни обидно, но причина ясна — яд, который нам вколол Черный Король, начинает действовать, и Дрю постепенно превращается в мультика. Так что надо спешить.

Соберите предметы, которые выпали из усыпленного клоуна — а именно, воздушный шарик (**Balloon**) и булавку (**Pin**). Надуйте из баллона с гелием этот шарик и перчатку (которая у вас уже давно пылится в сумке — этот подарок вы получили из машины в магазине Wacme). Кстати, чисто из интереса можете попробовать приложиться к баллону сами — на случай, если вы не знаете, что происходит с голосовыми связками, когда человек дышит гелием. Ну, а когда вам надоест слушать собственный писклявый голосок, отправляйтесь к Климатрону (через подземелье замка).

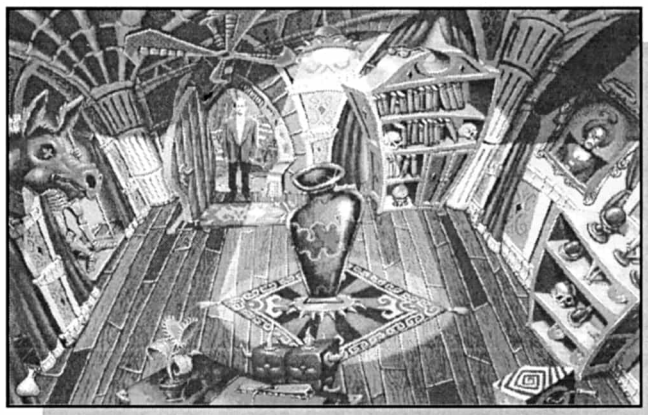
Посмотрите на управляющую панель (**Control panel**) этого устройства. Как видите, при создании климатрона было принято решение не загружать разум потенциального потребителя всякими сложностями и тонкими настройками — единственное, чего может добиться владелец этого устройства — переключение климата на “нормальный”, “жуткий холод” и “адскую жару”. Точнее, он может этого добиться, если никто не отломает на контрольной панели рычаг... Конечно же, рычаг давным-давно отломан, и можно не сомневаться, что он лежит где-нибудь в личном королевском кабинете внутри надежной героеловки. Но мы же не настолько глупы, чтобы искать сам рычаг — в конце концов, в климатрон можно вставить любой достаточно узкий и тонкий предмет. Например, ту огромную булавку, которую мы недавно отобрали у клоуна! Установите ее в пустое место на пульте управления (**Socket**) и переключите климатрон в состояние “жуткий холод”. И отправляйтесь наверх через вентиляционное отверстие в ванную комнату.



Лаборатория безумного ученого

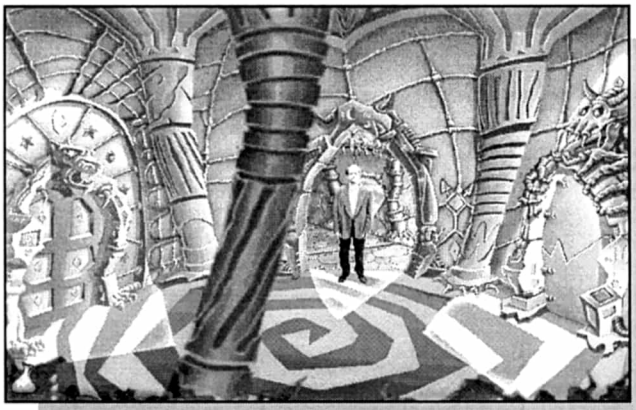
Нетрудно догадаться, во что превратилась та огромная лужа вокруг раковины, которую вы не так давно сотворили. Да, она превратилась в огромный каток — то самое идеальное средство, которое используют все мультяшки для расправы со своими врагами. Воспользуемся им и мы — откройте дверь (в правом верхнем углу ванной), и смотрите, как Дрю издевается над двумя туповатыми крокостражами. Когда все будет закончено, помашите им ручкой на прощание и выходите через открытую дверь — на лестничную площадку третьего этажа. Спуститесь вниз и попытайтесь схватить рог (**Horn**) на левой горгулье. Он немедленно переместится на правую. Это значит, что теперь левая горгулья заперта, а правую можно обыскать и забрать кристалл, который спрятан у нее во рту. Но не думайте, что все так просто! Если вы сейчас попробуете подойти к правой горгулье, рог переметнется обратно на левую. Так что единственный способ обмануть рог — пройти кругом: вернуться на третий этаж, спуститься вниз по вентиляции и подняться наверх по лестнице. И только тогда вы сможете спокойно забрать третий кристалл.

Проходя по первому этажу, вы, наверное, заметили аквариум, в котором лежит небольшой сундук и плавает зубастая рыбка. Теперь мы, использовав мощь Климатрона, сможем без особых моральных угрызений прибрать к рукам этот сундук. Переключите климат на “адскую жару” (рыбка выпрыгнет из аквариума), и затем обратно на “нормальный”. Снимите булавку с климатрона (она вам пригодится в другом месте) и скорее бегите наверх — за сундуком. Учтите, правда, что рыбка тем временем пытается самостоятельно допрыгать до аквариума, и имеет некоторый шанс успеть прежде вас. Если у нее это получится, вам придется возвратиться к климатрону и устроить “адскую жару” еще раз. Впрочем, если вас не отвлечет что-то в настоящем мире, пока вы проходите эту пару экранов, у рыбки вряд ли останутся какие-либо реальные шансы. А когда вы достанете сундук, осмотрите его и достаньте оттуда Ключ. Как же в Замке Зла — и без Ключа?



Не подходите к этой вазе — в ней скрывается безумный джинн

Поднимитесь на второй этаж и зайдите в холл рыцарей (направо). Решетка вам



Куда бы вы ни пошли — все равно game over

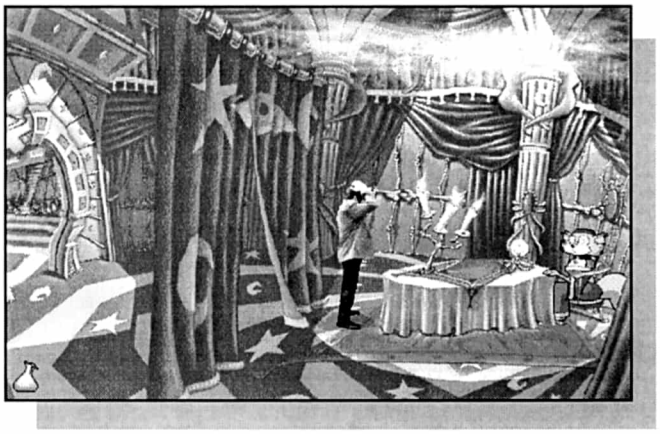
теперь не мешает, и вы можете взять перчатку у своего рыцаря (**Gauntlet**), а также спокойно подняться по ранее недоступной лестнице. Итак, вы снова повстречали троих тупых слуг Нифариуса. Конечно, они полные идиоты — кто же сторожит что-то, играя в карты, отвернувшись от входа и поставив в магнитофон кассету с тяжелым роком? Надо, конечно, быть поосторожнее, но особо беспокоиться по поводу них не стоит. Сами понимаете, психотронная музыка, отупляющие игры... Для начала откройте сундук (**Crate**), стоящий перед вами, покопавшись в замке булавкой (вы ведь не забыли снять ее с Климатрона?). Оттуда выберется лягушонок (тот самый потерянный брат-булочник, про которого нам плакались его два брата в первой части), поблагодарит вас за спасение, расскажет про созданное Нифариусом устройство для переноса между мирами и напоследок подарит вам четвертый (и последний) кристалл. Кстати, весь этот интересный разговор происходит прямо за спиной тупых слуг, которые слушают свой рок и играют в карты! Вот дурни...

Ну а сейчас вам нужно забрать взрывчатку, которую, собственно, и охраняют слуги. Идти туда напрямик, конечно же, было бы глупо — но почему бы не использовать один из старейших трюков мультяшек? Заберитесь в сундук, из которого только что выпустили лягушонка, и начинайте медленно скакать по направлению ко взрывчатке (**TNT**). После каждого вашего скачка один из слуг в недоумении поднимет голову, но через пару секунд снова вернется к своей занимательной игре. Дождитесь этого и скачите снова. Так, постепенно, вы доберетесь до TNT и (это произойдет автоматически) схватите его.

Выходите из охраняемой комнаты (ха, теперь уже нечего и некого охранять!) и спускайтесь на первый этаж. Пройдите в автоматическую кухню (налево). Развеселый робот-повар (видимо, он — создание того самого ненавидящего человечество робота из первой части) крутится там, приготовляя еду для проходящей наверху вечеринки крокостражей. С роботом разобраться легко — просто полейте ему на голову водой из лейки, и он мгновенно заржавеет. Ну, а для крокостражей у нас есть небольшой сюрприз: откройте печь (**Stove**), возьмите из кучи на столе одну индейку (**Turkey**), засуньте внутрь только что украденный тринитротолуол (**TNT**) и подожгите фитиль от горячих углей (**Hot embers**) в печи. Теперь быстрее используйте полученный “индейский сюрприз” (**Turkey surprise**) на автоподатчик (**Dumb waiter**). Таким образом, сделанная вами небольшая бомба доедет до второго этажа и взорвется, внеся немало радости в атмосферу веселой, праздничной, и ничего не подозревающей тусовки крокостражей. Поднимитесь к ним (дверь налево со второго этажа) и возьмите в развороченной комнате бильярдный кий (**Pool cue**).

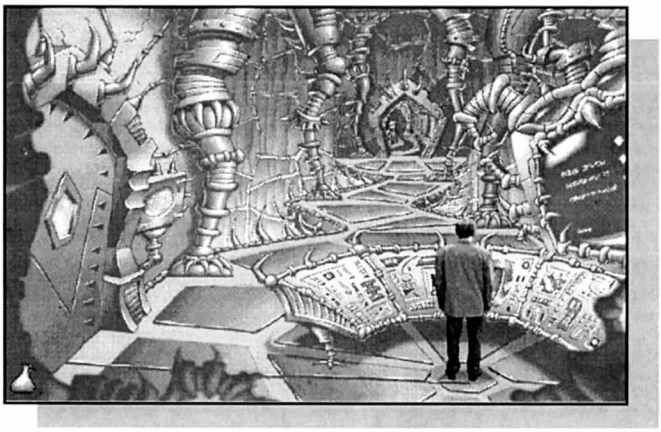
Поднимитесь на третий этаж и откройте Ключом (из аквариума) правую дверь. Видите? Оказывается, Нефариус — не только Черный Король, Повелитель Зла и Плохой Парень, он еще и

обладатель неплохой коллекции предметов искусства, которую мы сейчас с чисто мультяшным удовольствием размолотим. Попробуйте взять очки, которые висят над книжным шкафом. Щелкните выключателем, который находится за шкафом (да-да, к этому моменту шкаф уже не будет заслонять вам стенку...). Теперь передвиньте стул (**Desk chair**), чтобы достать очки с очередного их укрытия. Так, они уже на Лосиной Голове, перед которой стоит надоедливая Венерианская Мухоловка... Наденьте-ка костюм мухи и поиздевайтесь над Мухоловкой. Очки плавно переместятся в ценнейшую вазу, стоящую посередине комнаты. Достаньте их оттуда, разбив вазу молотком. Ура! Может, Дрю и вандал, но зато он все-таки получил эти очки. И теперь он может переходить к последнему этапу игры — издевательству над Нефариусом и Мисс Несчастье.



Беседа с безумным подсвечником

Далее отправляйтесь на самый верхний этаж, четвертый. Соедините кий с рыцарской перчаткой, и в результате вы получите специальное устройство для нажимания на кнопки с удаленной позиции. Как раз одна такая “удаленная” кнопка находится прямо здесь, за решеткой; нажмите ее с помощью “устройства”, и тогда решетка поднимется, освобождая вам путь. Пройдите в комнату, в которую вы только что получили доступ. Из нее можно пройти в две двери: левую, защищенную голосовым контролем, и правую, защищенную проверкой отпечатка руки. К сожалению, руки Нефариуса или Мисс Несчастье вы пока найти не смогли по понятной причине, так что придется пока ограничиться левой дверью. Ну, а как подделать голос, мы уже знаем: вдохните дозу гелия (из перчатки или из шарика) и говорите в прибор. Вам на выбор предложат четыре имени, из которых следует выбрать имя одного из кретиноидных слуг — толстого Лугнута (**Lugnut**).



Зло непобедимо!

Перед тем, как зайти и представиться Мисс Несчастье, обязательно оденьте те самые ценнейшие очки (иначе она просто загипнотизирует вас и отправит обратно в камеру). Ну, а очки отразят магический луч и заставят саму Мисс подчиняться вашим приказам. Ну, а какие приказы Дрю может отдать такой пушистой и послушной кошечке? Возьмите Мисс (она будет браться так же,

как ваш дружок Флукс в первой части) и "используйте" ее на дверь. Затем выходите сами. В коридоре точно так же прикажите ей открыть правую дверь, а затем отпустите, наказав предварительно слушаться хороших парней и поливать грязью плохих. А сами после этого заходите в открывшуюся комнату — контрольный центр Империи Зла, и, по совместительству, хранилище Озлобителя и устройства для путешествия по измерениям.

В правом нижнем углу этой комнаты стоит большая машина непонятного назначения. Неважно, что она делает (может, это просто местный UNIX-сервер), главное, что из нее можно достать. Выдвиньте панель (**Panel**) под монитором и вставьте в нее собранные по всему замку кристаллы. Всего вы должны вставить четыре кристалла в четыре слота, и, когда вы вставляете кристалл в верный слот, он сразу начинает светиться. Если считать слоты сверху вниз и слева направо, то правильная последовательность кристаллов такая: синий, зеленый, красный, желтый. После этого в какой-то части таинственной машины включится питание, и вы сможете повернуть рычаг (**Lever**) и вынуть устройство для перехода по измерениям (**Warp device**).

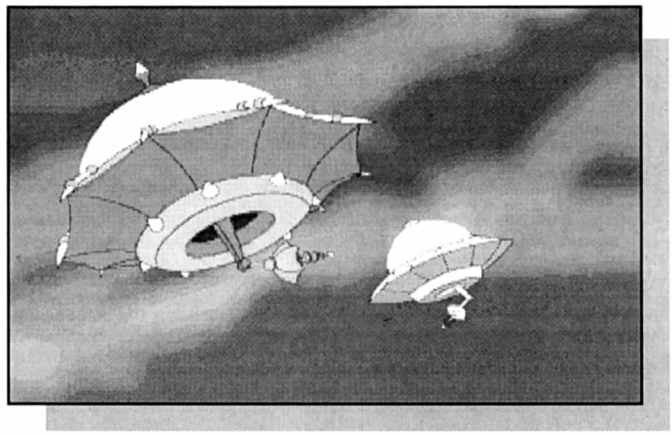
Осталось только захватить Озлобитель. Посмотрите на монитор рядом с левой дверью — там указаны четыре характеристики работы системы (открыта ли дверь, горит ли свет, и так далее). В этой дружественной к пользователю системе управление осуществляется четырьмя рычажками, установленными по углам монитора. И, само собой, каждый рычажок управляет не одним параметром, а несколькими! В принципе, здесь можно было бы просто перебрать все 16 положений рычажков, но для ускорения прохождения игры мы просто приведем правильное положение: верхний левый и правый нижний — вверх, нижний левый и правый верхний — вниз. Таким образом, на мониторе будут выбраны опции **ON**, **OPEN**, **OPEN**, **DEACTIVATED**. Пройдите налево и используйте Озлобитель. Все! Вы прошли игру!

И вот, наконец, последнее, что нам с вами осталось сделать — это досмотреть фильм. Мы прошли через огонь, воду, пыль веков. Мы сражались на улицах городов и в лесах, мы дробили и жгли преграды на своем пути, мы были хладнокровными и не боялись встречи с трудностями. Никогда не сдаваясь, мы неотвратимо приближались к цели. И, естественно, победили. Но это мы. А что же произошло с уже полюбившимися персонажами, когда Озлобитель перешел в руки Добра (скорее даже, в руки Справедливости)? Об этом мы узнаем очень много интересненького из заключительного "фильма". Итак, Дрю умудряется запихнуть себя в ту штуковину, что создает Озлобительный луч, и нашего героя (действительно — героя!), уже почти готового взлетать, настигнет противненький голосок Черного Повелителя, пытающийся соблазнить Дрю остаться на стороне Зла. Да... У этого "Повелителя", да простят его боги, явно крыша поехала! Да он на кого батон крошит!? Сидел бы он на своем летающем троне (да заржавеет его пропеллер), и носу не высовывал! Кому он теперь нужен?

В общем, Дрю не обращает внимания на истерические вопли злыдня, и спокойно взмывает на Озлобителе в голубые просторы. Видимо, час мы выбрали для взлета все-таки не самый подходящий, воздух просто переполнен различными летающими объектами. К примеру, Прихорашивателем с сидящим внутри "прихорошенным" Флуксом. Поиграли, и хватит, теперь пора вернуть Равновесие в норму — спички детям не игрушка!

Не стоит, пожалуй, заострять внимание на ходе произошедшей разборки: обратимся лишь к ее поучительным результатам. Во-первых, оба отвратительных агрегата превратились в груду обломков, во-вторых, Флукс был излечен лучом Озлобителя, снова став для вас добрым дру-

гом, а сам Дрю отправился домой, снабженный устройством для связи с мультяшным миром. Домой, в мир жестокой реальности, экологических катастроф и разъяренных шефов. Но Дрю окрылен новой идеей — идеей совместного шоу для Пушистой Пушистой Прыг Скок и Флукса. Гениальная идея, но шеф Дрю явно не разделяет его энтузиазма. Дрю получает новое (точнее, старое) задание от шефа: создать крольчиху еще более милую и пушистую, чем сама Прыг Скок. В самый пик абсолютного отчаяния нашего героя раздается долгожданный (точнее, неожиданный) писк устройства связи.



А во Вселенной мы не одиноки

Вот такая, можно сказать, драма. Истосковавшаяся душа Дрю не выдерживает. Он бежит от непосильного груза в свой любимый красочный Мульт-мир, став его частью. Став мультяшкой. Нам остается только надеяться, что на этом его занимательные приключения не прекратятся — ведь, как сказал под конец Флукс, мультипликационный мир снова находится в опасности и ждет "помощи" со стороны. Будем ждать продолжения...

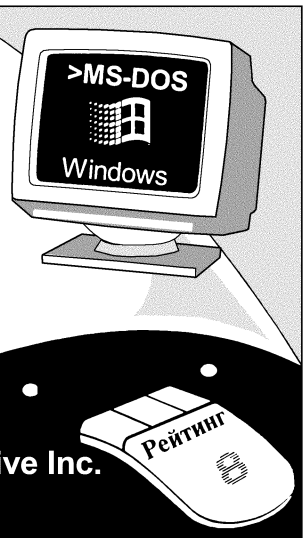
Замечание

В обеих частях игры есть такие моменты, в которые неторопливый игрок имеет шанс попасть в тюрьму. В первой части три прислужника Нефариуса иногда начинают стучать в двери одного из магазинов города, и тогда вам нужно спрятаться куда-нибудь (обычно это место очевидно — занавески в магазине готового платья, "двери салуна" в гольф-клубе, и так далее). Но если вы не успеете смыться, вас посадят в небольшую камеру с шерстяным полом, дверью с цифровым кодом, и счетчиком лет, которые вам осталось отсидеть. Сделайте так: походите по камере туда-сюда, пока не накопите большой заряд электричества (где-то секунд пять), и притроньтесь к клавиатуре замка. Продолжайте "ломать" систему таким образом, пока дверь не откроется. Ваши вещи — в сейфе, который открывается, когда вы проходите игру "Пятнадцать" (см. описание здания тюрьмы в первой части). Если вы еще не можете пройти через Черный Лес, вы можете перенестись в город Добра с помощью Дыры, которая лежит в сейфе.

Во второй части вас могут поймать стражи замка. Вроде бы ни один Дрю еще не попадался крокостражам — когда есть такая опасность, он попросту отказывается идти в такую область. Но наш герой вполне может случайно потревожить трех прислужников, пытаясь выкрасть у них из-под носа тринитротолуол, а также может зайти к Мисс Несчастье, не одев предварительно зеркальные очки. В таких "клинических" случаях вас опять бросят в застенок и приведут в чувство сопливого бегемота. В первый раз нужно поговорить с ним по поводу его аллергических заболеваний и снова махнуть у него под носом пыльным ковриком. А на второй раз он, едва вас завидев, сразу уйдет в отставку! Знай наших!

Harvester

Жнец



Год выпуска	1996
Распространитель	Merit Studios
Разработчик	Digi FX Interactive Inc.
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-66	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-90	16 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Hi Res		
Размер	3 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

8.5

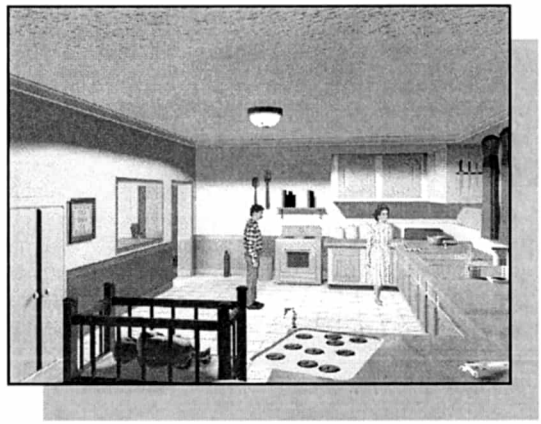
ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	9

Общая оценка **8**

Давным-давно, когда в компьютерном мире безраздельно властвовали Doom и Mortal Combat, тогда творцы из Merit Studios и объявили о своем намерении создать самую кровавую игру под названием Harvester. Шло время, появлялись новые игры, а выход этой игры все откладывался и откладывался.

Но вот гром грянул! Игра все-таки вышла, но очень, очень долго ее ждали. И переждали.



Почему вы до сих пор не убили эту женщину?

Вряд ли найдется еще какая-либо игра, несущая в себе столько жестокости и черного юмора, чем Сборщик (Harvester). В ней с хорошей долей старательности реализовано маниакальное стремление напугать или, по крайней мере, испортить настроение играющему. Вы в это не верьте, поиграйте сами и убедитесь. Только ежели у вас не возникнет некое отвращение к игре, знайте: у вас та же психическая болезнь, что и у создателей игры из фирмы Merit Studios.

Сюжет игры достаточно интересен, но прямолинеен. Вы играете роль Стива (Steve), у которого в один прекрасный момент отшибает напрочь память. То есть, вы сначала не знаете, как вас зовут, и что вы здесь делаете. Постепенно вы осматриваетесь в доме, а потом и в городе и выясняете, что вы не единственный такой — "памяти лишенный". Кроме этого, вы узнаете, что в городе существует ложа, типа масонской, но ставящая во главу угла какие-то мистические законы и убивающая приезжих в городе. Короче говоря, тут есть что-то мистическое.

Вообще-то Harvester — это городок с населением в 51 тысячу человек, имеющий в своем распоряжении школу, морг, кладбище и ракетную базу с атомными боеголовками. Стандартный набор любого мелкого американского городка (они, видимо, так серьезно готовились к советскому вторжению, что даже заранее себе место на кладбище присмотрели).

В игре будет достаточно много разговоров, так что либо учите английский, дабы понять все о чем говорят, либо плюньте на это и ищите русифицированую версию, правда, она на сей день еще не вышла, но кто знает?

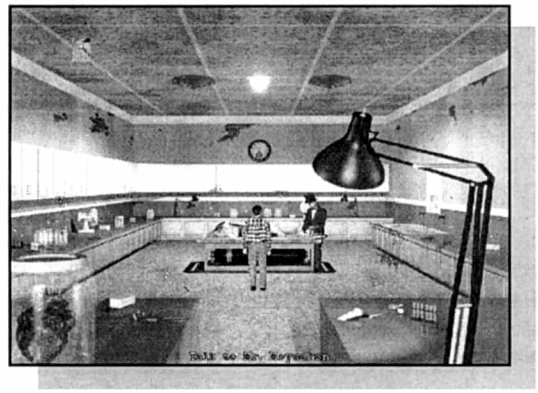
Более подробно про сюжет будет рассказано по ходу игры.

Нельзя не сказать о графике. Так как игра занимает три диска, сразу становится ясным, что почти вся графика — это оцифрованное изображение. Так оно и есть, только часть картинок, особенно касающихся мистической и маниакальной части игры, прорисованы в трехмерном редакторе, что иногда приводит к достаточно сложным комбинациям видео и анимации.

Хотя все выглядит очень качественно и добротно, все же часть деталей может раздражать или выглядеть просто нелепо (взять, например, семенящую походку Стива, особенно на кладбище). Но все же нельзя не отдать должное хорошему уровню мультипликации и выделению кадров на движение (даже просто стоять Стиву никак не удается, то ногу выставит, то затылок почешет).

Звук в игре не является шедевром по качеству воздействия, но ежели вы хотите напакостить соседям, смело включайте звук на полную катушку где-нибудь в половине третьего. Правда, будьте морально готовы, что утром можете получить кирпичом по голове.

В общем, игра выглядит неплохо, особенно для поклонников ножа и топора, зовущихся в народе палачами. Реки крови вам не гарантированы, но пролить некоторое количество вы сможете, или помочь пролить кому-то другому.



В перерывах между массовыми убийствами можно с кем-нибудь поболтать

Управление

Все управление в игре можно осуществлять мышкой. Но использование клавиатуры отнюдь не возбраняется, поэтому вы можете использовать некоторые “горячие” клавиши.

Кроме того, внизу на экране вы сможете увидеть надпись того действия, которое вы можете произвести с предметом или человеком. Всякие команды мыши выполняются по щелчку левой кнопки мыши. Правая кнопка используется в инвентории либо служит для атаки противника.

Управление на стандартных экранах

Передвижение вашего героя происходит тогда, когда курсор мыши приобретает вид шагающего человечка. Тогда вы можете подойти к этому месту. Помимо этого, вы можете передвигаться по экрану с помощью клавиш влево, вправо, вверх и вниз, причем Стив будет перемещаться в соответствующем направлении, пока у него есть эта возможность, или пока вы не отпустите клавишу.

Выход на другой экран осуществляется, когда вместо курсора появляется небольшая табличка с надписью “Выход” (**Exit**). Ежели вы придете на это место при помощи стрелок на клавиатуре, вы так же можете перейти на другой экран.

Атака цели происходит по щелчку правой кнопки мыши. Этим особенно стоит пользоваться тогда, когда курсор примет вид мишени.

В бою вы можете пользоваться следующими сочетаниями клавиш.

Ctrl + ↓ — для атаки противника снизу.
Ctrl + ↑ — для атаки противника сверху.
Ctrl + ← / → — для средней (стандартной) атаки.

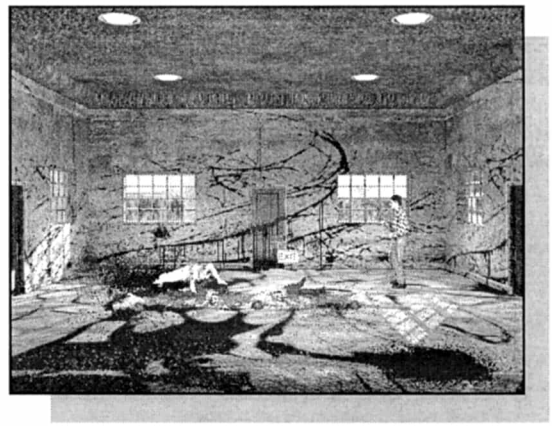
Вы можете добиться того же и при помощи мыши, просто указывая, куда бить — в голову, ноги или корпус.

Первоначально у вас “на вооружении” будут только кулаки (хотя ими вполне можно забить ребенка или женщину), но потом у вас появится что-нибудь более мощное, например, вилы.

Для того, чтобы взять этот предмет в руки перед боем, войдите в инвенторий и, наведясь на этот предмет, нажмите правую кнопку мыши. Через несколько секунд вы будете стоять, держа эту штуку в руках. Убирается оружие таким же способом.

Когда курсор приобретает вид эмблемы, похожей на круг, то это означает, что вы ничего не сможете сделать.

При модификации курсора до указующей стрелки, вы сможете попробовать "протестировать" предмет (**Examine**). Обычно выдается сообщение о том, что это за предмет и каково его состояние (например — "The dresser drawer is unlocked").



Как много крови на полу. Смотрите, не поскользнитесь

Ежели вы можете взять этот предмет, то после проверки оного появляется рука, как бы хватающая этот предмет. Нажмите левую кнопку мыши, и вы возьмете его.

Ежели вы попробуете взять себя самого, то вы попадете в список предметов, находящихся у вас (**Inventory**). Первоначально он пуст. В нижней части инвентория вы увидите фотографию Стива и длинную зеленую линию. Это показатели вашего здоровья, кроме того, когда вы найдете какие-либо предметы, на зеленой линии вы сможет прочитать их название, и для тех, что можно использовать или посмотреть, там будет соответствующая кнопка, применяемая по щелчку правой кнопки мыши. Попасть в инвентарий в любой момент игры вы сможете также, нажав клавишу [I]. Выход из инвентория вы сможете осуществить, выведя курсор вне границ списка (желательно вверх) и щелкнув левой кнопкой мыши. Также этого можно добиться, нажав [Esc].

Инвенторий

Некоторые предметы, типа шкафа или картины на стене, вы сможете открыть или подвинуть. При этом после "тестирования" предмета вы видите модификацию курсора до шестеренки. После щелчка левой кнопки мыши вы произведете данное действие и, ежели вы открыли что-то, содержащее в себе несколько предметов, то вы попадете на экран "шкафа".

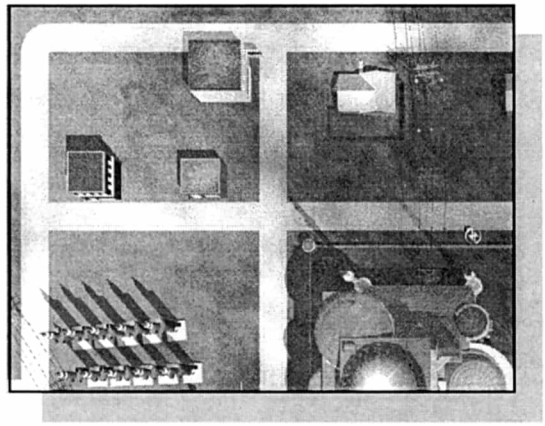
Экран "шкафа" назван нами так, дабы просто объяснить, что в нем делать, хотя это интуитивно и понятно. Вы видите перед собой лежащие предметы и можете их попробовать — взять. После того, как вы решили, что вы собрали все предметы, вы должны выбрать надпись "**Exit**", горящую посередине верхней части экрана.

Таким образом, вы закроете шкаф или ящик и вернетесь на обычный экран.

Когда вы наводитесь на некоторых персонажей, на них возникает символ губ. Значит, вы сможете поговорить с этим человеком.

При разговоре вы будете видеть фотографию говорящего (иногда это будет сам Стив), где будет изображено настроение, с которым будет сказано что-то, и рядом будет приведен текст фразы.

В любой момент можете нажать клавишу [Esc] и попасть в главное меню.



Харвестер — вид сверху

Передвижение по карте

Это мы бы хотели выделить отдельно.

Выйдя из какого-либо дома, вы оказываетесь на улице прямо перед домом. Совершив все необходимые действия, вы можете выйти с этого экрана и попадете прямо на карту города, видного с высоты птичьего полета.

Эта карта состоит из четырех частей, перейти к которым вы можете, подведя мышку к соответствующему краю карты. Первоначально вы окажетесь в левой верхней части карты и, подведя курсор к правой границе экрана, вы перенесетесь направо, а подведя курсор вниз — в нижний край карты.

Вы просто перемещаете курсор от строения к строению и видите название оного. Ежели вы соберетесь туда, смело жмите на левую кнопку мыши.

Главное меню

В данном меню вы сможете выполнить некие действия, дабы облегчить свое существование в этой игре.

Тут вы сможете выбрать один из следующих пунктов:

Начать игру (New Game)

Этот пункт всегда к вашим услугам. Выбрав его, вы сможете начать игру заново.

Записать игру (Save Game)

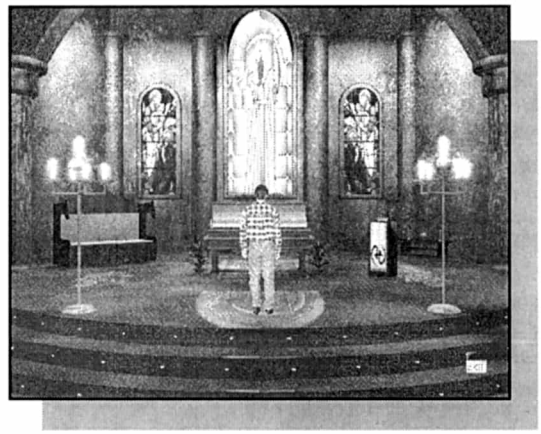
Выбрав этот пункт, вы сможете записаться на одну из 25 позиций, дабы затем считаться при неблагоприятном исходе дел.

Считать игру (Load Game)

Это как раз считывание игры, про которое упоминалось только что выше.

Опции (Options)

В этом разделе вы можете выбрать настройки игры — это громкость звука (**Sound FX**) и музыки (**Music**), выбрать яркость (**Gamma**), установить, желаете ли вы видеть текстовые комментарии (**Text**) — Да/Нет (**Yes/No**), можете изменить кровавость в игре (**Gore**) — Да/Нет (**Yes/No**); подсказки (**Quick Tips**) помогут вам понять некоторые мелочи, а пароль (**Password**), обычно отключенный (**Off**), поможет вам применить некоторые нечестные методы игры.



Вы пришли дать отчет о проделанной работе?

Помощь (Help)

Здесь вы можете посмотреть, как управлять действиями Стива.

Выход из игры (Quit Game)

Гарантированный выход из игры.

Полное прохождение

День 1

Итак, вы стоите в комнате. Осмотритесь. Попробуйте открыть все ящики и трогать все подряд. У вашего стола ящик не заперт. Открыв его, вы можете найти там 25 центов (**Quarter**) и ручку (**Pen**).

После этого можете выйти из комнаты и поговорить со смотрящим телевизор мальчишкой. Спрашиваете его обо всем, пока не исчерпаете тему для разговора. Выяснится, что он обожает смотреть передачи, где много крови и насилия; кстати, это ваш брат. В разговор может вмешаться ваша мать (она на кухне).

После разговора с братишкой зайдите на кухню. Сначала посмотрите на младенца в колыбельке, около которой примостилась оса достаточно крупных размеров. Теперь можно разговаривать с мамой, и в разговоре обязательно спросите про сестру (**Sister**). Это как раз про этого самого младенца. Ваш выкрик разбудит его, и мать заругается на вас. Далее смотрите первый неприятный ролик про поедание младенцем осы, и что в итоге получилось (это не так-то и приятно). Кстати, из разговора с матерью вы узнаете про то, что она заперла вашего отца в его кабинете из-за какой-то ссоры. В общем, семейка у вас — что надо.

Выйдя из кухни, подойдите к двери, ведущей на улицу, и возьмите из ящика около двери на полу газету (**Newspaper**). Теперь выходите во двор и поговорите с парнишкой около дома. Это Джимми (**Jimmy**). Отдайте ему газету, и он уйдет.

Убить сразу или сначала поговорить?

Теперь самое время выходить на улицу и отправляться в почтовое отделение (**Post Office**).

В самом здании вы можете поговорить с почтальоном вашего городка, мистером Бойлом (**Boyle**). Из разговора с ним вы мало что узнаете, но все-таки спросите его про Тайную ложу (**Lodge**).

Поговорив с ним, можете спокойно выходить. Мы сегодня еще вернемся сюда.

Отправляйтесь в парикмахерскую (**Barbershop**). Тут вы можете поговорить с посетителями, играющими в какую-то настольную игру. В разговоре спросите их про инопланетян (**Aliens**). В ответ вы услышите, что они интересуются военной базой, расположенной в городке, и можете увидеть голову одного из них, пристреленного совсем недавно.

После этого можете спокойно выходить и идти в магазин (**General Store**).

Поговорите с продавщицей. Она расскажет, что заместитель шерифа Лумис (**Loomis**) имеет неприличную привычку, связанную с порнографической продукцией. Кстати, на полках можно найти один такой журнальчик и приобрести его за 25 центов. Обязательно купите этот журнал, дав деньги продавщице. Перед выходом обратите внимание на копировальный аппарат (**Copier Machine**), стоящий в этом здании. Им можно воспользоваться бесплатно. Но сейчас вам нечего ксерить.

Выйдя из магазина, отправляемся в резиденцию Поттсдамов (**Pottsdam residence**).

В комнате вы увидите лежащего в кресле мистера Поттсдама. Поговорите с ним относительно Тайной ложи (**Lodge**), предварительно специально упомянув про мясо (**Meat**). Идите на кухню (это дверь правее лестницы наверх) и поговорите с миссис Поттсдам. В разговоре с ней обязательно спросите про свадьбу со Стефани (итак, у вас есть невеста). Это смягчит вашу будущую тещу (вы ведь не помните ни про какую Стефани, а про свадьбу-то и подавно забыли), и она будет благосклонна к вам.

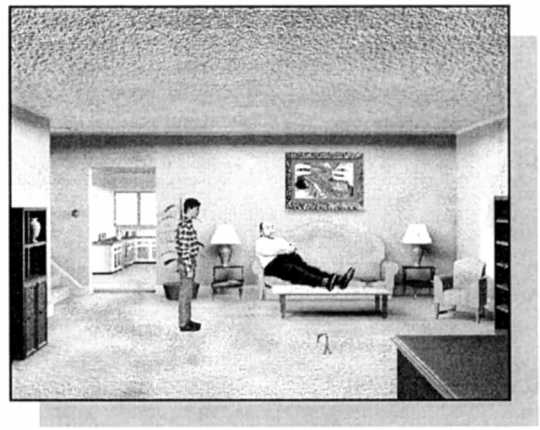
Выйдите в гостиную, где сидит мистер Поттсдам. Попробуйте отправиться по лестнице на второй этаж. Вам это не удастся, так как мистер Поттсдам скажет, что Стефани, скорее всего, на кухне. Что ж, идите на кухню и поговорите еще раз с миссис Поттсдам.

Улица пустынна — все попрятались

Она просто спросит, не хотите ли вы поговорить со Стефани. Ответьте утвердительно (**Yes**), и проход наверх будет открыт.

Поднявшись по лестнице, вы окажетесь перед тремя дверьми. Войдите сначала в самую правую из них. Это ванная. Для начала троньте картинку на левой стенке. Она просто отодвинется, и вы сможете подсмотреть за Стефани, когда она одевается.

Насмотревшись вдоволь (картинка будет повторяться каждый раз, когда вы будете смотреть в дырку), вы можете пошарить в шкафчике. Тут вы найдете массу предметов: аспирин (**Aspirin**), лекарство от кашля (**Cough Medicine**), витамины (**Vitamins**), тампоны (**Tampons**) и бутылку масла (**Jar of Oralube**).



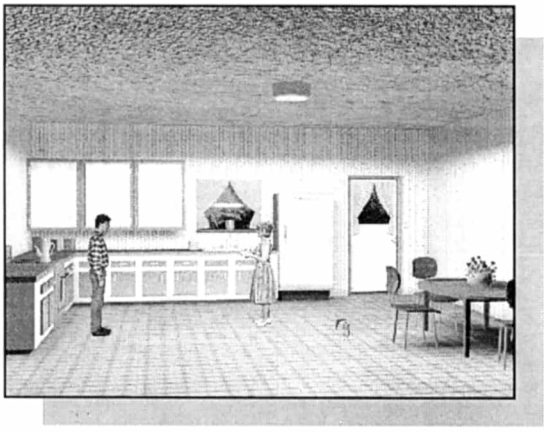
Толстяк, ты явно не прав...

Не применяйте ничего (для этого в инвентории достаточно нажать правую кнопку мыши), все эти вещи пригодятся вам в дальнейшем. Так, например, витамины помогут вам восстановить здоровье после драк с кем-либо.

Выйдя из этой комнаты, идите в соседнюю. Как вы уже догадались, там находится Стефани.

У нее, оказывается, те же проблемы, что и у вас. Поговорив с ней, вы должны обязательно услышать от нее рассказ про Тайную ложу (**Lodge**). На нее это навевает какие-то странные воспоминания, связанные с чем-то древним и очень страшным. Причем страхи связаны с развалинами и старыми людьми.

После этого выходите из дома и идите в заброшенный дом (**Abandoned House**). Войдя внутрь, поговорите с женщиной, поклоняющейся осам (**Wasp Woman**).



Неплохо бы и поесть...

От нее вы узнаете про ос (**Wasp**). Из ее рассказа вы узнаете некоторую мистическую информацию и затем посмотрите ролик, в котором увидите в глазах осы знак города. Позже этот знак будет присутствовать на многих зданиях.

Теперь посетим веселенькое место, находящееся рядом. Это морг (**Mortuary**). Поговорите с владельцем этого заведения и переберите все пункты. При этом вы узнаете, что все посетители этого милого городка мертвы.

Вы только посмотрите, что за надписи на могилках на Кладбище (**Cemetery**), да обратите внимание на огромный склеп семьи Поттсдам (он в самом конце).

Теперь отправляйтесь к пожарной станции. Войдя внутрь, поговорите с правым пожарником — это ваш приятель. Он вместе с напарником рисует голого мужчину, и им это нравится.

Совсем недавно сгорела местная газета. Поговорите об этом (**Fire**). Расстроив таким образом своего приятеля (никому ведь не нравится, когда напоминают старые ошибки, даже если у человека отшибло память), вы получите некоторую интересную информацию.

Теперь отправляйтесь на пожарище (**Newspaper Building**) и, обнаружив торчащую из золы лопату, возьмите ее. Применив ее на золе, вы произведете раскопки и обнаружите обгорелый листок бумаги (**Burnt Flyer**) и кнопку от куртки (**Button**).

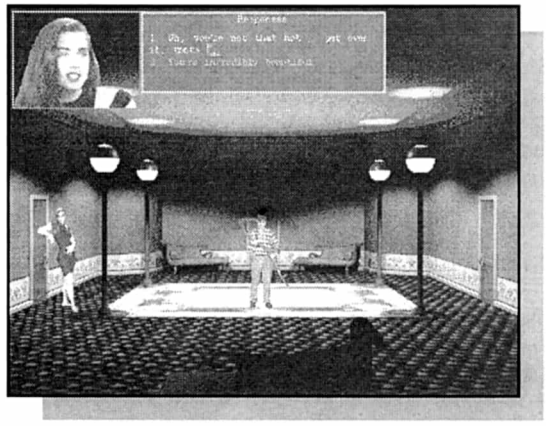
Теперь самое время пойти в полицейский участок (**Police Station**). Тут поговорите с обоими полицейскими: сначала с шерифом Двайном (**Dwayne**), а затем с его заместителем Лумисом (**Loomis**). Да, это тот самый Лумис, про которого нам рассказала продавщица в магазине. Кстати Лумис наверняка расскажет вам о привычке Двайна ходить обедать в закусочную рядом, оставляя его, бедного Лумиса, следить за порядком в городе.

Что ж, пока здесь Двайн, мы пойдем в гости к Эдне — в ее закусочную (**Diner Edna's**). Поговорите сначала с самой хозяйкой (**Edna**). Она очень устала, единственное, что ее радует, — это ее дочка (**Kain**). Поговорите и с малышкой.

Обратите внимание, что Двайн уже здесь. Перекиньтесь парой фраз с ним и идите в левый угол закусочной.

Тут есть ящик на уровне стойки. Откройте его. В нем вы сможете найти отвертку (**Screwdriver**). Это неплохо. Имея теперь это оружие электромонтера и любителя-взломщика, идите обратно в полицию. Тут Лумис остался один. Тут же покажите ему порно-журнал. Ему он понравится, и Лумис робко попросит вас отдать ему журнал. Тут же соглашайтесь (вам-то он не нужен, ведь даже просмотреть его вы не можете).

Лумис тут же удалится, чтобы предаться своей похоти. Вы же смело подойдите к столу и возьмите оттуда ключ (**Key**), чековую книжку (**Checkbook**) и записку (**Note**). Последние две вещи вы можете еще и прочитать, когда они окажутся у вас в списке предметов. В них будет исключительно шантаж.



Непристойное предложение?

Ключ мы тут же можем использовать на одной из дверей. Она откроется, и вы попадете в хранилище вещественных доказательств. Хотя это, может быть, и просто складик.

Чего тут только нет? Тут и резиновая женщина из порно-магазина, и газовый аппарат (**Gas Can**), и фотоаппарат (**Camera**), и тапки (**Sneakers**) — их, кстати, возьмите, и еще масса всяких вещей, на которые вы можете посмотреть.

Выйдя из этой комнаты, вы станете свидетелем сцены воспитательной работы с Лумисом, проводимой вернувшимся Двайном.

Что ж, “Мавр сделал свое дело, мавр может уходить”. Идите к телестудии (**TV Station**).

Подойдя к оной, обратите внимание на очередь из индейцев. Они ждут своей очереди, дабы сняться в развлекательных передачах.

Войдя внутрь, поговорите с Райнжером (**Ranger**), спросите его относительно насилия на телевидении (**TV violence**). Тот недоуменно покачает головой. “Но ведь это нравится зрителям”, — и подарит вам свою фотографию с автографом, дабы вы от него отстали.

Что ж, пройдем дальше, в комнату мистера Макнайта (**McKnight**). В начале разговора тот заявит вам, что сюда вход посторонним запрещен, но вы смело игнорируйте это заявление и продолжайте разговор. После трепа обратите внимание на картину на дальней стене. Открыв ее, вы увидите сейф. Тут же выходите из телестудии и в ни коем случае не трогайте этот тайник. В противном случае, вас поймают, как воришку, и предупредят, что в этом городе возможно лишь три раза нарушить закон. После третьего ... о, узнавайте, ежели есть желание, сами.

Теперь идите к школе (**School**). Тут сначала поговорите с мужиком, стоящим в рекреации, — это директор школы (**Principal**). Теперь войдите в класс (это единственная открытая пока дверь, кроме выхода). Поговорив с учительницей, вы сможете ознакомиться с ее методами воспитания подрастающего поколения при помощи бейсбольной биты.

Теперь идите к мяснику, в его домик (**Meat Plant**). Поговорив с ним, вы узнаете, что ваш отец допустил ошибку при заполнении бланка заказа на мясо (**Meat**), и вы получите новый — для исправления этой ошибки. Помимо этого вы узнаете про то, что занятие мясника — дело здесь уважаемое и семейное. Мясник с гордостью расскажет вам про это, упомянув, что его предки были палачами. Многообещающая фраза, не правда ли!

Теперь запишитесь, чтобы пойти на ракетную базу (**Missile Base**).

Тут вы увидите странного охранника. Это полковник Бастер Монро (**Colonel Buster Monroe**), потерявший свои ноги во время второй мировой войны. Будьте крайне осторожны в своих ответах, потому что неправильный ведет к автоматной очереди по вам и началу новой мировой войны из-за кнопки, которая приводит к пуску ракет с атомной начинкой, что, как вы понимаете, приводит только к надписи “Игра окончена” (**Game Over**).

Сначала задайте полковнику вопрос про городок, в котором он живет вместе с вами (**Harvest**), а затем спросите про Тайную ложу (**Lodge**). Затем постарайтесь разузнать что-нибудь о приложении (**Application**).

Выйдя после разговора живым — а это не просто сделать, плохо понимая английский, — отправляетесь-ка вы в магазин (**General Store**). Тут вы сможете воспользоваться копиром, дабы получить копии с чековой книжки и записки, найденных в полицейском участке.

Идите на почту (**Post Office**).

Отдайте Бойлу кнопку (**Button**) и покажите ему копии бумаг. Кнопка оказывается от его куртки, но что она делала на пожарище, тот не знает. После показа копий Бойл пытается выпытать, что вы про это знаете. Постарайтесь перехитрить его и получить от него бумагу для Тайной ложи. Для этого отдайте ему контейнер с газом (**Gas Can**) и используйте на этом бланке свою ручку, дабы вписать необходимые данные.

Пусто и тихо — все вокруг уже мертвы

Тайная Ложа (**Lodge**). Покажите бумагу стражнику. Он скажет вам вашу первую испытательную миссию, и после этого вы закончите свой первый день.

День 2

Вы выспались? Да, это была прекрасная ночь кошмаров. Вы увидели все, что вам предстоит узнать более подробно.

Итак, подъем!

Постойте немного — тогда вы сможете услышать, как кто-то свистит под окном.

Спуститесь в гостиную (это та комната, где ваш брат не отрывается от телевизора) и возьмите газету (**Newspaper**).

Выйдя во двор, отдайте Джимми сначала газету, а затем тапки (**Sneakers**). За это он отблагодарит вас, дав вам ключ от шкафа с метлой в школе (**Broom Closet Key**), и предупредит насчет директора.

Ваш путь, разумеется, поведет вас сейчас в школу. Придя туда, откройте шкаф и найдите там спрятавшихся директора и учительницу. Сфотографируйте их фотоаппаратом. После этого вам предложат обменять эту фотографию на бейсбольную биту (**Baseball Bat**). Соглашайтесь (второй ответ), теперь вы вооружены.

Идите теперь к почте, но не заходите внутрь. Около здания будет идти ремонт. Используйте масло (**Jar of Oralube**) на ключе газопроводчика (**Manhole Key**). Теперь вы сможете ключ взять себе.

При выходе с этого экрана вы узнаете, что над городом сгустились тучи, и пришла ночь. Идите на кладбище и найдите там мистера Поттсдама. Он что-то закапывает. Вы, как истинный пионер, поинтересуйтесь, что именно он закапывает. Напуганный мистер Поттсдам скажет вам, что это его кошка (интересно, а вы ее видели вчера днем?). Но нервничает он жутко. После этого вас попросят удалиться на очень высоких нотах. Возьмите спички (**Matches**), лежащие тут же на земле, и уходите.

Идите к дому мистера Джонсона (**Jonson's Residence**). Подойдя к дому, откройте люк ключом газопроводчика (**Manhole Key**) и влезьте туда. Используя лопату, проломите стену около трубы справа и влезьте в образовавшееся отверстие.

Идите направо до тех пор, пока не вылезете из-под машины в гараже Джонсона.

Возьмите слева от себя вилы (**Pitchfork**) и тележку (**Furniture Dolly**).

Теперь подойдите к рабочему месту справа от машины и рассмотрите его. Найдите тут отвертку Филипс (**Philips Screwdriver**). Используя эту отвертку, проведите на машине полосу.

Все, возвращайтесь обратно и идите к Тайной ложе.

Тут стражник скажет вам, что вы справились со своей первой миссией, и вам предстоит другая. После рассказа о ней день закончится.

Не выходите из дома без топора

День 3

Проснувшись, опять спуститесь в гостиную и возьмите газету. Выйдя во двор, отдайте ее Джимми. Эту процедуру придется повторять каждое утро.

После этого идите к Джонсону — узнать результаты своей диверсии. Придя к дому, вы увидите мистера Джонсона сидящим на стуле, а в разговоре с ним вы услышите его жалобы. Немного постенав, он скажет, что беда не миновала не только его одного — у Эдны (владелицы закусочной) вчера похитили ребенка.

После этого вы говорите Джонсону: “До свидания” (**Bye**), — и идете в закусочную, чтобы узнать об этом подробнее.

Придя туда, вы увидите, как Эдна механически протирает стойку. Поговорив с ней, вы узнаете, что если она не будет работать, то она точно сойдет с ума от беспокойства (именно так она и скажет). После некоторой паузы Эдна добавит, что этим делом занимается шериф Двайн.

Теперь отправляйтесь в полицейский участок.

Тут обратите внимание на объявление о розыске Каин, дочери Эдны. Затем поговорите с Двайном. Он будет задавать вопросы — выбирайте те ответы, где говорится о помощи Эдне.

Затем отправляйтесь к дому Поттсдамов. Войдя внутрь, поговорите с мистером Поттсдамом и расскажите ему про похищение Каин. Он очень удивится.

Потом поднимитесь по лестнице. Вы можете сразу зайти к Стефани, а можете снова подсмотреть, как она переодевается (ролик будет другой). Оставляем это на ваш выбор. В итоге вам все равно придется поговорить со Стефани. Как пойдет разговор, здесь абсолютно неважно. Сначала Стефани обрадуется вашему приходу и начнет расспрашивать о том, что вы нашли. Вы можете отвечать как угодно, потом вы все равно расскажете про похищение Каин.

Далее вы можете выйти и пойти на кладбище.

Тут идите до того места, где Поттсдам закапывал кошку. На этом месте будет стоять столик. Сдвиньте его в сторону и при помощи лопаты раскопайте землю.

Оттуда, к вашему удивлению, вылезет живая и невредимая Каин. Поговорив с ней, вы услышите ее просьбы отвести ее домой или в полицию. Потом она расскажет, что во всем виноват мистер Поттсдам. Выходите с экрана (при этом появится сообщение о том, что вы берете Каин с собой).

Идите к Эдне, в закусочную. Счастливая мать выдаст вам деньги за нахождение девочки и попросит вас удалиться, дабы пообщаться с дочерью. Выполните ее просьбу и сходите опять к Поттсдамам, дабы поговорить с отцом Стефани об этих событиях.

Когда вы сообщите ему рассказ девочки, у того от удивления глаза на лоб полезут. В общем, вы можете поругаться, а можете тихо разойтись. Это значения не имеет.

Теперь идите в школу и, найдя там кнопку пожарной сигнализации, разбейте ее. Этим вы вызовете пожарных и, пока они отсутствуют, сходите и заберите из гаража пожарных Топор (**Fire-axe**) и лестницу (**Ladder**).

Теперь вернитесь в свой дом. В гостиной при помощи тележки (**Furniture Dolly**) отодвиньте шкаф (**Cabinet**). Вы увидите кнопку сигнализации. Выключите ее и выйдите во двор.

Тут при помощи отвертки Филипс вы сможете отвинтить решетку на самом левом окне дома (сигнализацию-то зачем отключали). Теперь вы можете просто приподнять окно и влезть в комнату.

Это комната, где вы встретитесь с вашим отцом. Он лежит на кровати. Поговорите с ним, и в разговоре он подпишет бланк заказа на мясо. Можете потрогать всякие секс-игрушки и посмотреть, что из этого выйдет.

Вылезайте обратно и идите к мяснику (**Meat Plant**). Отдайте ему бланк заказа на мясо, и он даст вам кусок мяса. При выходе из конторы в город вы узнаете, что наступила ночь (как же странно меняются “за бугром” день и ночь).

Идите к пожарной части. Войдя внутрь, тут же отдайте собаке кусок мяса, чтобы она перестала лаять. Если вы не сделаете этого вовремя, то вас поймают, как воришку, и вы пропустите ночь.

После того, как собака перестанет лаять, откройте белое покрывало и найдите там голого человека (он что, так и живет здесь обнаженным?). Поговорите с ним и согласитесь со всеми его утверждениями. Он расскажет вам, что за одной из ламп находится пожарный костюм. Вам нужно взять его. Для этого включите свет (справа), и, используя лестницу, доберитесь до левой настенной лампы. Тогда вы получите интересующую вас одежду (**Clothes**). Выходите отсюда. Это закончит ночь.

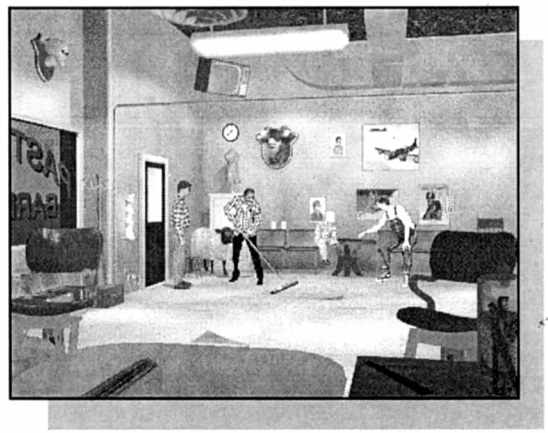
День 4

Спуститесь вниз и отдайте Джимми очередную газету. Отправляйтесь в Магазин (**General Store**) и дайте продавщице деньги, полученные от Эдны. Она разрешит вам выбрать все, что захотите. Возьмите со стенда позади нее изоленту (**Tape**) и гаечный ключ (**Wrench**). Идите к семейству Поттсдамов. Поговорив с мистером Поттсдамом, поднимитесь наверх к Стефани. Поговорите с ней и ответьте положительно на ее вопросы относительно занятий любовью. После этого вы — Стив — и займетесь любовью со Стефани, а за вами будут подглядывать из ванной. После поговорите со Стефани снова. Выйдите из этого дома и идите в Тайную ложу. Поговорите со стражником, чтобы рассказать о своих успехах и получить новые задания. После этого закончится день, и опять на город опустится тьма.

Идите в парикмахерскую и, используя изоленту на стекле, заклейте оное, дабы потом разбить стекло бесшумно и войти внутрь.

Найдите справа выключатель лампы и переключите его. Лампа слева погаснет. Используя отвертку, которую взяли у Эдны в закусочной, отвинтите эту лампу и заберите ее себе.

Отлично! Выходите, и это закончит этот день.



Швабра — орудие убийства

День 5

Встав, идите и поговорите с вашей матерью (не забывать же ее, в самом деле). В разговоре вы коснетесь продажи печенья. Скажите, что у вас есть дела, и выходите.

Возьмите газету и отдайте ее Джимми.

Идите в Тайную ложу и отрапортуйтесь стражнику. Он расскажет вам, что из-за случайности погиб негр, работающий в парикмахерской (**Pastorelli**), и даст вам следующие инструкции.

Отправьтесь сначала в парикмахерскую и поговорите там с игроками. Один из них, такой маленький старичок (**Swell**), расскажет вам, что Пасторелли погиб от удара электротоком.

Выходите и идите к Поттсдамам. Поговорите со Стефани об инциденте в парикмахерской. Вы можете сказать ей правду или солгать. Это не имеет значения.

Далее походите по городу и поразузнайте о мистере Пасторелли. После нескольких диалогов идите в морг (**Mortuary**). Сначала идите в часовню и, открыв гроб, посмотрите на труп. Оказывается, негр погиб не от удара током, а от острых когтей. Сфотографируйте тело и идите к мистеру Мойнахану (**Moynahan**), владельцу этого “Тихого приюта”. Попробуйте сначала взять клей со стола. Это вам не удастся, так как Мойнахан скажет, что этот клей нужен ему для работы. Вы поинтересуйтесь, что это за работа, и покажите ему фотографию. Мистер Мойнахан предложит вам обмен: эту фотографию — на клей. Соглашайтесь, и инцидент будет исчерпан с пользой для вас.

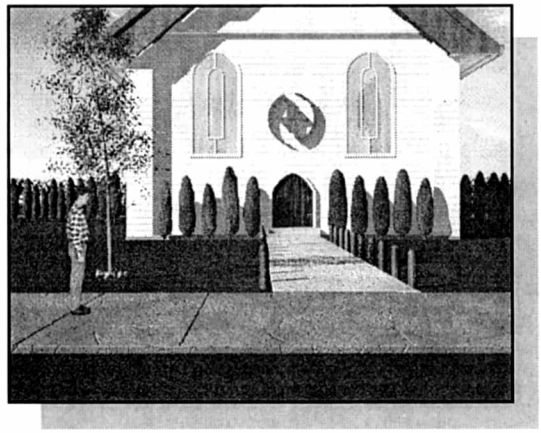
После этого дневная часть закончится, и опять наступит ночь. Идите в школу. Оказавшись внутри, войдите в правую дальнюю дверь (**Hall**). Здесь будет материнское собрание (**PTA Mom**). Поговорите с ними о чем-нибудь и попробуйте выйти. В этот момент одна из мам выскочит в коридор и скажет, что горит телестанция. Идите туда и посмотрите, как Бойл (**Boyle**), заведующий почтовой частью, что-то выносит из пожара.

Идите в закусочную к Эдне. Она, естественно, заперта. Но вы уже знаете, как это исправить (заклеить окно изолентой и разбить его топором). Войдя внутрь, найдите поддон для печи (**Cake Cover**). Используйте на нем клей и приклейте этот поддон к потолку, закрыв кнопку пожарной тревоги.

Теперь включите газ на плите за стойкой и используйте на газе спички (**Matches**). Скорее выходите из быстро загорающегося дома, дабы самому не превратиться в жаркое.

Все! И этот день закончился.

День 6



Святилище темного культа — вас там ждут с распростертыми объятьями

Итак, вы встали и отдали газету Джимми.

Первым делом сходите в Тайную ложу и поговорите со стражником.

Он расскажет вам, что вы сделали все правильно и стали кандидатом на прохождение посвящения. Когда вас решат испытать, вам дадут сигнал.

Теперь посетите Телестудию и поговорите с Райнжером (**Ranger Ryder**), стоящим около нее.

М-да, этот красавчик теперь может играть Фреди Крюгера из фильма "Кошмар на улице Вязов" без какого-либо грима.

Теперь посетите останки закусочной Эдны. Войдя внутрь, вы увидите, что Эдна покончила с собой и своей дочерью, удавившись. Вы найдете ее предсмертную записку и увидите, как шериф плачет около их трупов, время от времени отправляя в рот вилку с мясом.

Идите к Стефани. Поговорив с ней, вы можете еще раз позаниматься с ней любовью. После этого обязательно вернитесь к ней и поговорите о пожаре у Эдны. Солгите ей (ответ номер 2), относительно вашей роли, чтобы не огорчать ее.

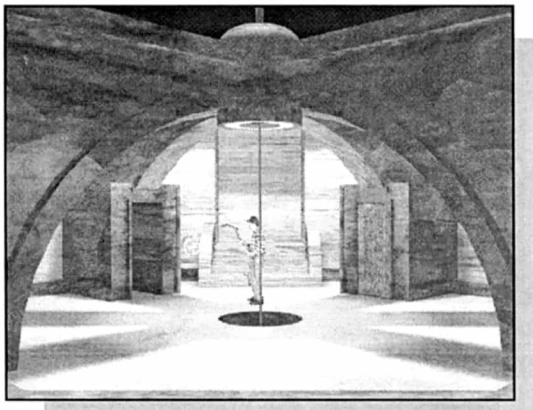
Вернитесь к себе домой. Поговорите с вашей матерью, и вы станете свидетелем того, как вашей сестре станет плохо, и у нее вылезут глаза. Ваша мать очень странно прореагирует, обрадовавшись этому факту. Так или иначе, в разговоре после этого она скажет вам, чтобы вы шли к Стефани, дабы узнать, что там с ней случилось.

Подойдя к дому, вы услышите крик мистера Поттсдама. Войдите в дом и поднимитесь по лестнице наверх. Поговорите с ним, и вы узнаете, что со Стефани случилась беда. Войдите внутрь и посмотрите ролик. Вместо Стефани теперь лежит череп с позвоночником.

Около изголовья кровати Стефани возьмите приглашение на испытание (**Lodge Invitation**). Идите в Тайную ложу и покажите это приглашение стражнику. Этого, впрочем, окажется недостаточно для того, чтобы пройти дальше. От вас захотят, чтобы вы принесли останки Стефани сюда в ложу.

Выходите и идите на кладбище. Дойдя до склепа Поттсдамов, прислоните лестницу к стене и поднимитесь наверх. Разбейте топором стеклянный верх, и вы попадете внутрь. Осторожно, вы тут не один. На вас пытается напасть изголодавшаяся псина (то ли собака, то ли волк). Вооружитесь лопатой или вилами и убейте ее. Откройте склеп и возьмите оттуда свежепохороненные останки Стефани. Возвращайтесь в Тайную ложу.

Отдав только что украденные части тела стражнику, вы получите доступ к внутренним комнатам ложи. Правда, охранник заберет все набранные ранее вещи и выдаст вам только особый нож в виде знака Harvester (**Sacred Dagger — Harvest Blade**). Сразу возьмите его в руку (**Arm**) и приготовьтесь достойно встретить свою смерть (а может, вы и жить хотите).



Пол еще не залит кровью

Первый этаж Тайной ложи

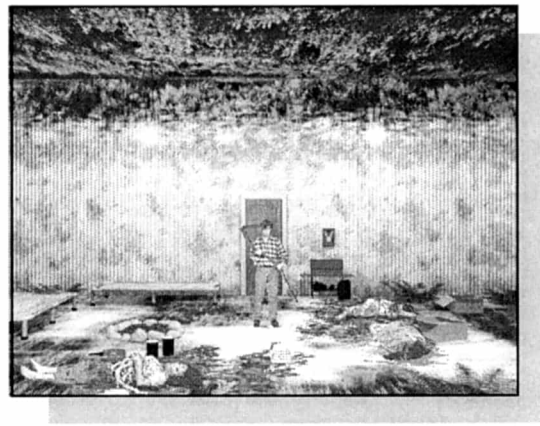
Поговорите с невысоким мужчиной перед вами (**Valet**). Он расскажет вам, что вам придется пробиваться с боем. Поинтересуйтесь у него относительно Стефани. Потом можете посмотреть на бюсты, расставленные по периметру. Слева будет Бах, а в остальных вы узнаете видных деятелей Америки. Вот кто “заказывает музыку”!

Попробуйте выйти, и вы провалитесь через проход вниз. Осмотритесь. Как все это похоже на кишки, не правда ли? Ежели вы не взяли в руку нож (**Harvest Blade**), то возьмите его сейчас. Идите вперед, потом налево. Тут вам придется убить какого-то монстра. Это будет что-то похожее на осьминога и паука одновременно — животное, точной классификации не поддающееся, да и не нужно это никому. Бейте его низкими ударами, когда он будет на расстоянии шага от вас. Ни в коем случае не подпускайте его ближе, тогда вы наверняка умрете.

Убив его, проходите дальше и войдите в первый проход, подобный тому, из которого вы вышли. Тут будет много глаз на стенках. Прежде всего забейте ползающий по земле глазик на ножках, а потом подойдите к самому правому глазу (он самый большой) и ударьте по нему. Этот глаз должен лопнуть и открыть проход в зал. Идите туда.

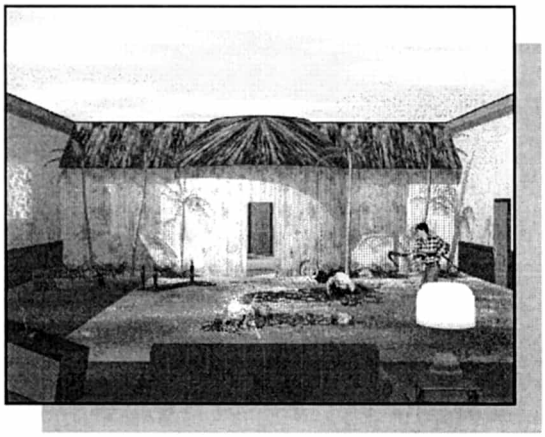
Теперь вы должны быстро очистить свою одежду от слизи, дабы не умереть, а это может произойти очень скоро.

Итак, вы в зале. Назовем его Главным, дабы потом спокойно говорить, куда идти. Перед вами три двери. Быстренько идите в ту, что перед вами. Тут на вас опять нападет какая-то нечисть, похожая на волка. Забив ее, идите направо. Тут будут две двери: одна приведет вас обратно к убитому волку, а другая — к хищному растению, с которым вы пока не сможете справиться.



Не утонуть в крови — главная задача в этой игре

Между дверьми будет бар (**Bar**). Откройте в нем полку напитков (**Liquor Shelves**), выпейте крепкого пива (**Strong Beer**), и справа от вас появится ваша копия, но вооруженная косой. Быстро убейте ее (иначе будет обратный процесс), и вы получите ключ от бара (**Bar Key**). Используя его, откройте кассу (**Cash Register**) слева от стойки и заберите оттуда две денежки: одна достоинством 200 долларов, другая — достоинством 5. Нам важны именно эти пять.



Не щадите никого и не ждите пощады

Теперь вернитесь в комнату с мертвым волком и пройдите налево. Тут будет кухня, где хозяйствует уже знакомый нам мясник. Поговорив с ним, быстренько возьмите с пола два куска мяса (**Meat**) и гамбургер — (**Sandwich**) со стола. Далее вы можете убить этого любителя человечины, дабы завладеть его топориком. Но впрочем, применять это орудие неудобно, а мы скоро получим нечто гораздо более убийственное.

Теперь вернитесь в Главный зал и пройдите в левую комнату. Тут вы увидите одетого в униформу человека. Заплатите ему 5 долларов, и он вычистит вашу одежду. Этот человек вам больше не нужен. Убейте его, и вы получите его обрез (**Shotgun**). В обрезе будет всего два патрона (общее количество зарядов будет указано в верхнем левом углу). Ничего, сейчас мы это исправим.

На задней стене висит одежда (**Clothes**). Снимите ее и повесьте на второй слева гвоздь. Это откроет вам потайной проход. Войдите туда и возьмите ящик патронов к обрезу (**Bullets**) и косу (**Scythe**). Теперь пора вспоминать некоторые привычки, приобретенные за игрой Doom.

Всего у вас 15 патронов к винтовке. Этого вам вполне может хватить до конца игры. Взяв обрез в руки, переключите световой выключатель справа от вас, что разблокирует дверь.

Смело входите. Тут вас встретит еще один монстр. Пары выстрелов хватит, дабы заставить этот скелет улечься спать.

Теперь спокойно возьмите бейсбольную биту (**Baseball Bat**) у стены слева и бильярдный кий (**Billiard Stick**) — на столе.

В дальнем конце зала будет стоять игральный аппарат, который будет выкидывать леденцы. Найдя его, вы выиграете леденец и поправите свое здоровье полностью.

Кстати, для этого также пригодится и гамбургер, взятый с кухни.

В данной комнате вы можете сменить музыку, найдя около телевизора радио и переключив его на другой канал.

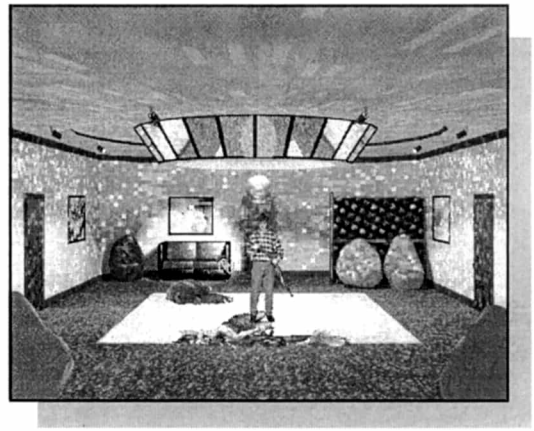
Войдите в левую дверь и стойте смирно. Около середины бассейна появятся пузырьки. Это водный страж прохода. Киньте один кусок мяса в это место и, пока вода там бурлит, проскочите мостик.

В следующей комнате на шкафчике найдите баллончик с дихлофосом (**Weed's Killer**) и выйдите обратно. Не рвитесь бегом назад, не то вас сожрут. Киньте второй кусок мяса и переходите мост обратно.

Теперь идите в комнату, где вы дрались со своим двойником. Пройдите в левую дверь, но не приближайтесь к растению-мутанту: оно не прочь полакомиться вашими мозгами. Обрызгайте

его дихлофосом, и этому сорняку придет конец. Теперь откройте дверку у фонтана (**Fountain Gate**) и посмотрите, что там в воде.

Наверняка вы ничего не увидели. Но у вашего правого плеча (это отражение, так что вы найдете это слева) лежит ключик (**Fountain Key**). Возьмите его и подойдите к колонне справа. В ней есть маленькая дырочка (**Hole**). Вставьте туда ключ, и вы откроете секретный ход. Перед тем, как входить, проверьте, активно ли в руках оружие. Там вас ждет еще один монстр. После его гибели залезьте по веревке на следующий этаж.



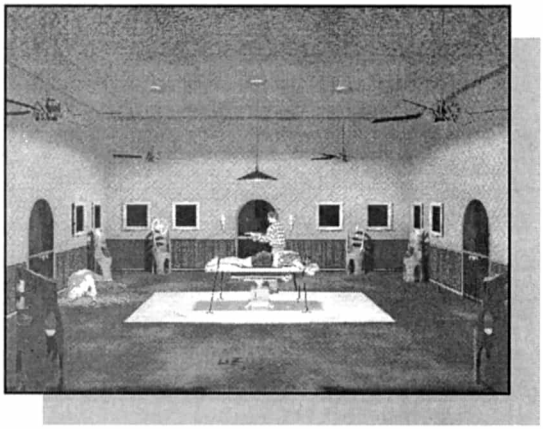
В ожидании новых жертв

Вообще-то есть еще один путь наверх. Для этого надо после чистки одежды залезть по каминной трубе наверх. Камин этот расположен в правой комнате Главного зала. Но сначала вам придется залить его водой.

Второй этаж Тайной ложи

Вы окажетесь перед мужчиной. Это Заведующий отделом искусств (**Art Collector**). Его можно не убивать, а просто поговорить с ним. Поговорить-то надо обязательно.

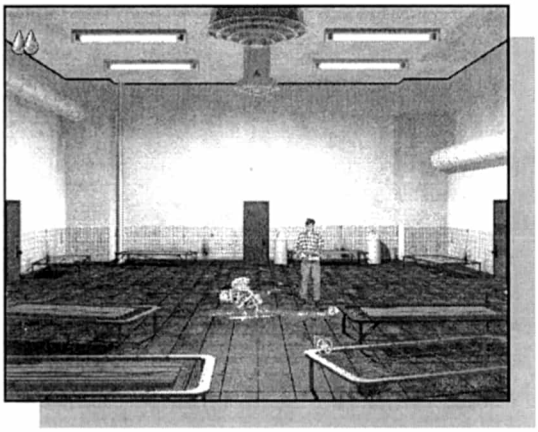
После этого идите налево и убейте парочку живых статуй (они, кстати, железные). Воспользуйтесь для этого или обрезом, или косой. Из одной статуи (скорее всего первой), выпадет ключ, который вы автоматически найдете. Продолжая свой путь (а скорее всего, это будет прямо около второй статуи), вы найдете закрытую дверь. Используйте на ней найденный ключ, и вы войдете внутрь.



В подвалах тайной ложи

Сначала зайдите в ближайшую дверь (она будет на дальней стенке). Вы окажетесь в библиотеке. Поговорите с женщиной, сидящей здесь. Она согласится помочь вам найти выход только в том случае, ежели вы принесете книгу, которую зажал один читатель (**McCain Book**). Идите искать этого товарища.

Идите направо — до тех пор, пока не окажетесь у полукруглой развилки. Идите к ближней стороне экрана, и вы пройдете мимо двух сдвоенных запертых дверей. После этого вы окажетесь в аналогичной развилке. Идите в дальнюю часть экрана. Пройдя мимо дверей с урнами в виде шахматных ладей, вы окажетесь у одинокой двери. Войдя в нее вы наткнетесь на мистера МакКайна. Опознать его очень просто — это ог-



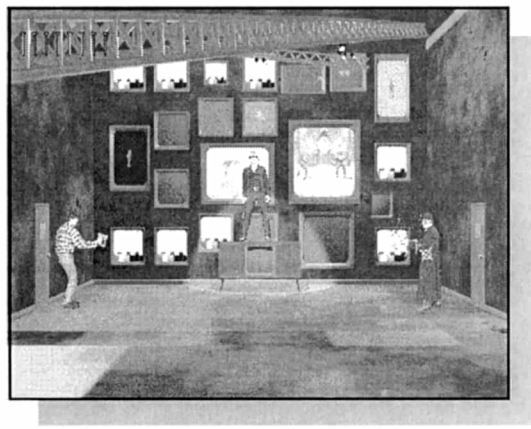
Эта комната станет моргом

ромный детина, который сам нападет на вас без всякого повода. Убейте его (чем хотите, главное не дайте ему по вам стукнуть). После этого вы получите книгу и можете возвратиться к библиотекарше.

Отдав ей книгу, вы получите записку к гроссмейстеру (**Chessmaster**) и узнаете, что для получения ключа вам надо выиграть у него в шахматы. Выходите, но сначала идите от первого поворота в дальний конец зала. Вы попадете к двум дверям. За левой дверью вы найдете скульптуры дельфинов и столб, стоящий справа (**Column**). Ежели внимательно присмотреться, вы сможете, войдя в режим разглядывания столба, заметить справа от него многохвостовку (**Snail**). Это тоже оружие ближнего действия.

После этого зайдите во вторую дверь и поговорите с Директором второго этажа. Он расскажет вам, что для продолжения вашего пути вы должны найти какую-то игрушку (**Kewpie Doll**). Выходите отсюда и идите к дверям с урнами в виде ладей. Перед входом в дверь поинтересуйтесь содержимым урн, и вы найдете в каждой из них по патрону. Войдите в дверь и поговорите с гроссмейстером (**Chessmaster**).

Вы можете сыграть в шахматы для получения ключа, а можете и не играть. Если вы решитесь попробовать сыграть (ответ **Yes** в диалоге), то перед вами предстанет шахматное поле. Пронумеруйте вертикальные ряды слева направо буквами (A, B, C, D, E, F, G, H), а горизонтальные — сверху вниз цифрами от 1 до 8, включительно. Потом вам надо будет ходить конем с D6 на B7. Потом — Королем — с B8 на A8. И последний ваш ход будет конем — с B7 на C5. Ну вот и все! Топор со всего маху врежется в лоб гроссмейстера, и вы, осмотрев затем труп, обнаружите, что этот ключ был имплантирован в череп.



И снова бой, и снова бойня

Ежели вы не захотите играть, то ответьте **No** и будьте готовы сражаться с выросшим черным королем в бою. Убив его, вы увидите, как будет вскрыта черепная коробка, и сможете достать ключ. Так или иначе добыв ключ, вы сможете пойти направо до встречи с уборщиком, убить его и получить его гвоздемет (**Nailgun**).

Теперь идите дальше и откройте запертую дверь ключом из черепа Гроссмейстера. Тут вам встретится клоун. Кстати, не подпускайте его к себе и убейте на расстоянии. После его смерти вы пой-

мете, зачем это было нужно. Ежели вы не сможете его удержать на дистанции, вы умрете сразу. Бензопила "Дружба" (**Chainsaw**) — это вам не игрушки. Кстати, у вас после смерти клоуна окажется 15 газовых баллонов. Помимо этих игрушек вы получите искомую вами **Kewpie Doll** и кукольный ключ (**Kewpie Key**).

"Я не маньяк, я только учусь"

Идите обратно к директору второго уровня и покажите ему куклу. Тогда он расскажет вам, что вы найдете девушку в "Храме Любви" (**Chapel of Love**).

После этого идите к двум сдвоенным дверям. Отперев левую из них при помощи кукольного ключа (**Kewpie Key**), вы попадете в что-то, похожее на театр. Идите за кулисы и по пути возьмите два американских флага (**Flags**). Потом за кулисами найдите три доски и еще один гамбургер (**Sandwich**). Две доски и гамбургер вы найдете сразу, а вот третья находится на соседнем экране (вот такое огромное помещение).

Идите в правую дверь и, убив скелета, возьмите горючий газ (**Lighter**) в правой части комнаты на столике между креслами.

Выйдя из этой комнаты, на этом же экране найдите две маски. Одна будет белой (маска радости), а вторая — черная (горя). Поверните первую 4 раза, а вторую — 7. После этого вы увидите сообщение, что что-то случилось, и обнаружите открывшийся проход.

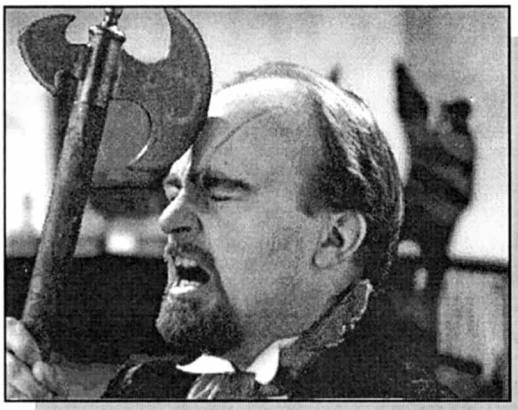
Зайдя туда, вы попадете в комнату, где на одном из столов лежит одежда Стефани. Войдя в следующую дверь, быстро выполняйте нижеследующее, или вы сгорите. Найдите три трубы (**Pipes**) и гаечный ключ (**Wrench**). Для этого придется пройти два следующих экрана.

Собрав все это на экране, где из трубы идет пар, закройте вентиль и при помощи гаечного ключа отсоедините трубу около вентиля. Затем соедините три куска ваших труб в один, дабы получить S-образную форму. Подсоедините эту арматуру к вентилю и откройте его. Одна из бочек откроется, и вы найдете внутри ключ. Используйте его на двери слева и войдите туда.

Убив мужика около генератора, идите на следующий экран. Тут вы должны положить доски на лаву и проскочить по ним, пока они не сгорели. Проскочив эту ловушку, вы попадете в следующую — двери спереди и сзади закроются, а потолок будет опускаться. Поставьте флаги на цементное основание (**Cement Base**). Это спасет вас и откроет путь дальше.

Осталось разобраться с шустрым полицейским, вооруженным дубинкой, и залезть по веревке (**Rope**) наверх.

Вы прошли на третий этаж.



Лучшее средство от зубной боли...

Третий этаж Тайной ложи

Итак, вы поднялись. Возьмите в руку косу и входите в левую дверь (у вас просто нет выбора). Войдя туда, вы окажетесь в Храме Еды. Тут за столом сидит толстый мужик и поедает гамбургеры. Вы можете пройти дальше, только уничтожив всех в этой комнате (впрочем, это единственный способ пройти дальше).

Попробуйте взять со стола гамбургер, и толстяк нападет на вас. Убейте его и также не забудьте убить стоящего около стола охранника. Выйдите в дверь в центре, съев предварительно оставшиеся гамбургеры (это восстановит жизнь).

Вы попадете в Храм Материнства. При ближайшем рассмотрении вы увидите, что сыновья поедают свою мать заживо. Вам придется убить их.

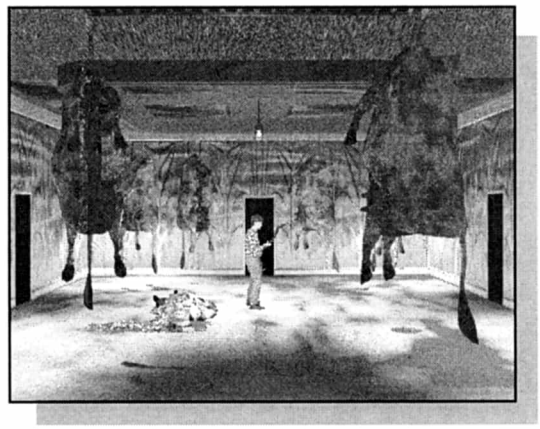
После этого, выйдя из этой комнаты в дальнюю незакрытую дверь, вы попадете в Храм Религии. Тут вас рано или поздно объявят еретиком, так что сразу выберите ответ **No**. Убив всех троих членов братства, выходите в самую левую дверь.

Вы увидите, что кто-то перерезал целую семью. Пройдя дальше, вы увидите отца семейства, повинного в этом. После разговора с ним вы должны будете убить его. Выходите в дверь справа, дабы выйти из Храма Морали.

О-о! Да это сам мистер Поттсдам. Он расскажет вам, что это Храм Мяса, и еще он расскажет, что подсматривал за вами, когда вы со Стефани занимались любовью. И что он вас обоих за это накажет. После чего он вынет парочку крюков и нападет на вас.

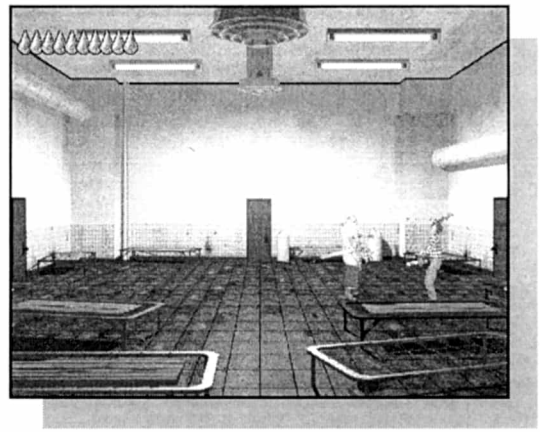
Убив его, выходите в дверь в центре зала. Тут вы увидите стоящую посреди зала проститутку, а в кресле будет сидеть дама, которая предложит вам за 200 долларов заняться любовью (это ведь Храм Удовольствий). Ежели вы хотите умереть от гонореи — вперед. После отказа (ответ 2) вам придется убить проститутку и, ежели хочется, даму в кресле. После этого возьмите с пола зеркало (**Mirror**), выходите далее, чтобы попасть в Храм Красоты.

Тут вы встретите миловидную даму, которая будет говорить вам, что она самая красивая и прочее. Обзовите ее, чтобы не мучиться (ответ 1), и она сама нарвется на ваше лезвие.



"Я бы в мясники пошел. Кто меня научит?"

Пройдя через комнату налево, вы окажетесь в Храме Мук. Поговорив с Инквизитором, убейте его и жертву на столе (первого можно оставить в живых, но это для тех, в ком не погасла последняя искра гуманизма).



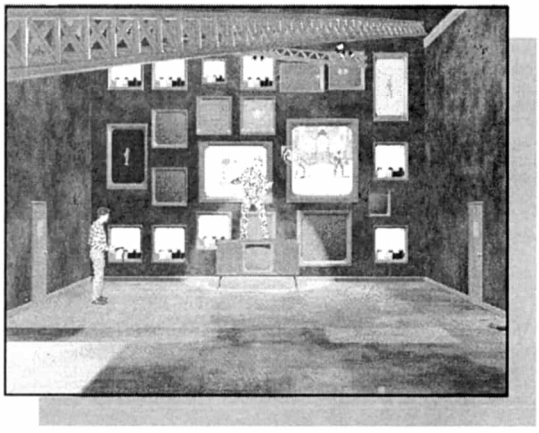
Сразу убьем или сначала попытаем?

После этого вы попадете в Храм Милосердия. После разговора со стариком тот, используя свою палку как оружие, наподобие имеющегося у вас кия, атакует вас. Ну что ж, милосердие так милосердие, а куски мяса-то отменные.

Вот вы и добрались до арены гладиаторов. Тут все свои: бабушка и дедушка с палочками и, справа на экране, гладиатор. Чувствуете, чем пахнет. Здесь идет разговор о празднике и совершении приношения (это как раз те двое, стоящие на коленях). Вам предложат убить их. Вы можете попробовать сразиться с гладиатором, выбрав первый ответ. Выбрав второй вариант, вы сможете (ответив **No** на второй вопрос), убив стариков, продолжить свой путь. Но тогда вы вернетесь к месту поединка с Поттсдамом. Правильный выбор — убить гладиатора. Это подтверждается и тем, что убив его, вы получите еще одну игрушку — древний меч (**Ancient Sword**).

Пройдя направо, вы попадете в Храм Телевидения.

Пока человек на столе думает, что же вам такое сделать плохое, подойдите, встаньте около стола слева и развернитесь в обратную сторону. Это даст вам шансы после появления гангстера ударить его косой или мечом пару раз в спину.



Ну где же следующий претендент в покойники?

Потом вашим противником станет робот с электрическими разрядами. Против этого противника помогает что-то плохо проводящее, типа бейсбольной биты. Выиграв и у этого противника, вы увидите, как мужик на столе попал внутрь телевизора.

Что ж, путь свободен — идите далее.

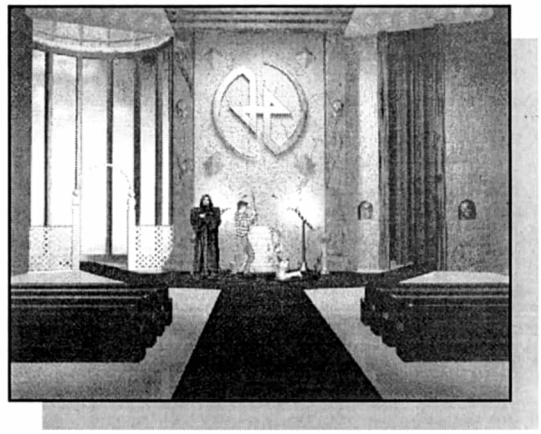
Добро пожаловать во внутреннее убежище (**Inner Sanctum**). Вы встретите директора, и он вам напомнит тот жалкий шантаж с фотографией. Итак, готовьтесь к бою, но помните: этот противник бьет очень здорово и на расстоянии.

Убив его, вы увидите длинный ролик о том, как Стражник Тайной ложи рассказывает вам о вашем будущем. Он скажет, что вы единственный прошли все испытания и можете изменить все,

что захотите. Вы можете пройти в реальный мир и сделать то, что вам уготовано судьбой. В итоге, он покажет вам Стефани и предложит выбор. Убить ее, потому что она единственная в городе Harvester реальна, или жениться на ней и забрать ее с собой в иное измерение.

Ежели вы убьете ее, то вы начнете коренную перестройку в Харвестере и начнете творить террор на ночных дорогах. Вы — посланец Ада.

Ежели вы женитесь на ней, то вы будете счастливы в ином мире. В этом — вы будете мертвы.



Вот вы и добрались до сердца Тайной Ложи

Помощь утопающему

Список основных английских терминов, появляющихся в игре

“Examine”

Проверить. Данный глагол появляется при наведении на какой-либо предмет. Вы можете проверить почти все. Некоторые предметы потом можно будет использовать, о чем станет ясно по модификации курсора.

“Operate”

Открыть. Этот термин появляется после проверки ящиков столов, отвинчивающихся предметов и прочих подвижных частей, которые вам надо открыть или передвинуть.

“Arm/Disarm”

Вооружиться/убрать оружие. Этот глагол появляется в вашем инвентории, когда вы наводитесь на предмет, который можно использовать как оружие.

Эти предметы представлены следующим списком.

Бейсбольная бита (Baseball Bat)

Хорошее оружие для ближнего боя с не очень опасным противником. Главный недостаток его — малый радиус действия. Зато имеет наибольшую силу удара.

Пожарный топор (Fire Axe)

Немного уступает бейсбольной бите в силе, зато острый. Бейте им противника, который сильнее вас, но дерется только в ближнем бою.

Вы с честью прошли испытание

Игра закончена

Гаечный ключ (Wrench)

Оружие для механиков. В принципе, почти полностью аналогичен бите, только бьет на меньшем расстоянии.

Вилы (Pitchfork)

Оружие среднего боя для профессионала. Главная особенность: оно колющего типа, в то время как остальные — режуще-кромсающего.

Лопата (Shovel)

Отличное оружие для того, чтобы устроить резню. Может применяться в среднем бою, также как и вилы.

Бильярдный кий (Billiard Stick)

Достаточно длинное оружие. Но у нас как-то не нашлось “спортсменов”, использующих этот снаряд.

Обрез (Shotgun)

О! Это то, что надо человеку для спокойной жизни. Лучшее оружие во всей игре. Жаль только, патроны все же кончаются.

Коса (Scythe)

Очень удобное оружие. И длинное, и острое, и патронов не надо. Только во время боя махайте ею почаще, а то в вас все-таки тоже попадут.

Гвоздемет (Nailgun)

Ручной пистолет, стреляющий гвоздями. Менее эффективен, чем обрез. Но когда у того патроны на исходе, идет на ура.

Многохвостовка (Snail)

Вообще-то это вариация кистеня. Только имеет несколько концов. В принципе, очень опасное оружие. Только надо уметь им пользоваться.

Бензопила (Chainsaw)

Еще одна очень удобная штучка. Используйте ее против противника, рвущегося в ближний бой. Куски мяса летят во все стороны. В итоге вы распиливаете противника пополам. Это надо видеть.

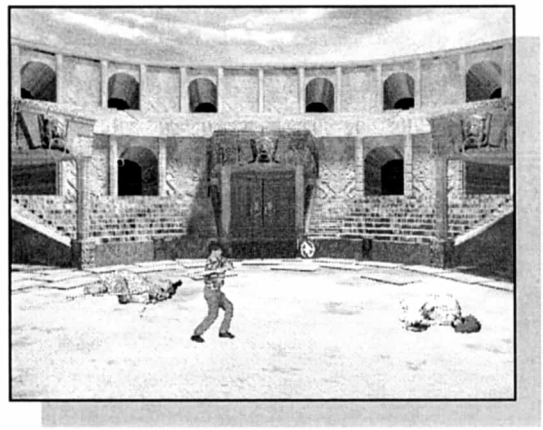
Древний меч (Ancient Sword)

Очень изящное оружие, в смысле красоты работы. Впрочем, бензопила и коса работают ничуть не хуже. Так что выбирайте быстрее. Да и появляется он достаточно поздно, чтобы как-то попрактиковаться в его употреблении.

“View”
Посмотреть. Используется для тех предметов из ваших карманов, которые можно посмотреть — фотографии, например, — или прочитать.

“Use”
Применить. После выбора предмета вы можете использовать его на чем-нибудь другом, не обязательно имеющемся у вас. Ежели вы действуете правильно, то данное действие произойдет. В противном случае хуже не будет.

“Please, wait ...”
Подождите. Эту надпись вы будете видеть достаточно часто, когда будете переходить с одного экрана на другой. Просто сидите и ждите, когда “появится свет в конце туннеля”.



Убей или будь убитым

Коды

Данные коды вы можете ввести в любой момент игры, просто набрав их на клавиатуре. Если вы нигде не ошиблись, раздастся выстрел, подтверждающий, что код принят.

Полная жизнь “NICK”
Этот код даст вам полную жизнь в любой момент игры.

Наиважнейшее оружие “MURDERER”
Это, по мнению создателей игры, самое важное оружие. Впрочем, Бейсбольная бита и топор не помешают никогда. Кроме этого, вы получите девятимиллиметровый пистолет и 8 патронов к нему, вилы, лопату и гаечный ключ. А ежели ввести этот код, имея обрез, то вы получите и патроны к нему.

Необходимые предметы “SON OF SAM”
Введя этот код, вы получите ручку, ключ от шкафчика в школе, карту свободного проезда, газету, аспирин, витамины, отвертку и лопату.

Режим неуязвимости “BRUCE”
Введя этот код перед боем, вы станете неуязвимым. Снятие — повтор кода.

Помните, если вы ввели код, а потом считались с записи, код все еще действует, и повтор его приведет к снятию этого полезного свойства.

Быстрый переход в Тайную ложу “DUSTIN”
Введя этот код, вы сразу окажетесь на первом уровне Тайной ложи.

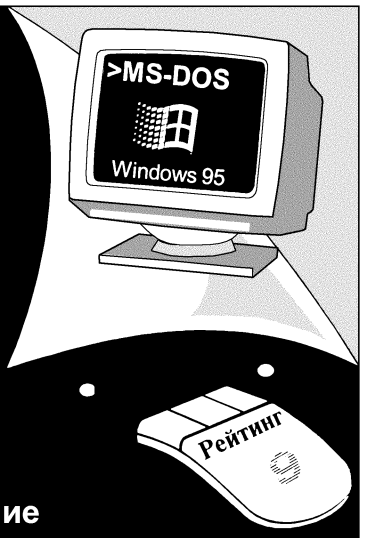
Быстрый переход на второй уровень “BOSTON STRANGLER”
После этого кода вы окажетесь на втором уровне Тайной ложи.

Быстрый переход на третий уровень “HELTER SKELTER”
Этот путь приведет вас к третей части путешествия по коридорам Тайной ложи.

Быстрый переход в финальную часть “CHARLES MANSON”
Введя этот код, вы сможете выбрать, какое окончание вам больше всего понравилось.

Prisoner of Ice

Пленник льда



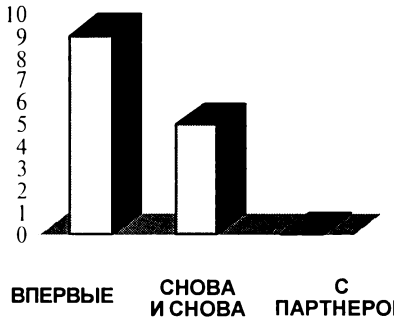
Год выпуска	1996
Распространитель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-66	8 Мб
Оптимальные условия	Pentium	16 Мб
Графика	Hi Res	
Размер	1 CD	
Играем вместе	1 чел.	
Способы соединения	–	
Управление		

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

9 5



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	6
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	9

Общая оценка **9**

“Не должно думать, что человек есть либо старейший, либо последний властелин на Земле, и что жизнь есть только то, что ему ведомо. Нет же — Боги Глубокой Древности пребудут ныне, присно и во веки веков. Не в пространствах, которые нам известны, но между ними ходят они, лишенные измерений и невидимые для нас. (...) Они сокрушают леса и уничтожают города, но ни лесу, ни городу никогда не дано увидеть поражающую их десницу. Кадат в холодной пустыне узнал их, но кто из людей сейчас знает, где Кадат? (...) Йя! Шаб Нигурат! Только по Их духу вы сможете узнать о Них. Их руки лежат у вас на горле, но вы не видите Их, и место Их обитания лежит за невидимым порогом, который охраняется.”

Говард Ф. Лавкрафт. “Ужас в Данвиче”.

Фирма Infogrames не нуждается в представлении любителям приключенческих игр — кто же не помнит знаменитый сериал Alone in the Dark (“Один в темноте”). В этих играх вы действительно оказывались один на один с силами Тьмы. В этих играх находили новое рождение классические сюжеты, характерные для жанра horror (“ужасов”). В “Пленнике льда” вас снова ждет встреча с бессмертной классикой жанра — ведь игра основана на произведениях Говарда Филипса Лавкрафта (1890-1937), которого не без оснований считают одним из основоположников литературы ужасов двадцатого столетия. В своих произведениях он описывает детально разработанную мифологию и космогонию — так называемый “миф Ктулху”. Страшные и омерзительные божества, олицетворяющие собой сам Хаос, бесконечно чуждый нашей природе, некогда правили миром и затем были изгнаны за его пределы теми, кто пришел им на смену. Но еще живы в нашем мире запретные древние знания, старые манускрипты хранят слова заклинаний и магические символы, еще не перевелись приверженцы древних запретных культов, мечтающих вернуть эпоху владычества древних богов. Герои Лавкрафта в поисках новых знаний безрассудно покидают пределы реальности и натыкаются на тайны, которых лучше не знать простому смертному — цена знания может оказаться слишком высока. В отличие от нынешних мастеров жанра, при жизни Лавкрафт не пожинал плоды славы и популярности. Печатался он в любительских или малотиражных журналах (например, в таком журнале, как “Невероятные истории”, выходившим мизерным тиражом, но на его страницах печатались произведения писателей, впоследствии признанных классиками таких жанров как фэнтэзи и ужасы — в частности, в этом же журнале увидели свет первые рассказы о Конане-варваре Роберта Говарда). Солидные издательства в те времена совсем не интересовались подобной литературой (да и времена были тяжелые — Великая Депрессия, как-никак), и единственный сборник рассказов Лавкрафт напечатал за свой счет тиражом в несколько сот экземпляров. Слава пришла к Лавкрафту лишь после смерти. Ныне его произведения регулярно переиздаются миллионными тиражами. Выходят энциклопедии по Великим Древним, даже Некрономикон — древнюю книгу, являющуюся основным источником знаний о древних культах и магических ритуалах, и то кто-то не поленился написать. Современные писатели активно используют и сюжеты классика, и созданную им мифологию. По мотивам его произведений снимаются

фильмы ("Реаниматор 1, 2", "Извне"), создаются настольные и компьютерные игры. Это не говоря уж о многочисленных фэн-клубах или рок-группе с одноименным названием. В России Лавкрафт, к сожалению, не относится к числу популярных писателей. Да, его произведения переводятся, но вот качество переводов оставляет, как правило, желать лучшего — чаще всего читателям подсовывают слегка обработанные подстрочники, а ведь Лавкрафт был великолепным стилистом. И уж совсем неизвестны в нашей стране писатели — предшественники Лавкрафта — Артур Мейчен, Лорд Дансени, Монтегю Джеймс. Может быть "Пленник льда" привлечет ваше внимание к творчеству великого мастера литературы ужасов. В этой игре вам придется столкнуться с приверженцами древних богов, мечтающих о том, чтобы вернуть тех, кому они поклоняются, в наш мир. Дело осложняется еще и тем, что жрецы темных культов опираются на мощь фашистской Германии. А действие игры разворачивается в 1937 году — в это время Третий Рейх уже копил силы для завоевания жизненного пространства. Подобный сюжет не столь фантастичен, как кажется на первый взгляд. Достаточно вспомнить о том, что фашисты активно использовали элементы мистических учений и культов. Уже одна символика этого движения говорит о многом — свастика и скандинавские руны. СС — "Орден под знаком мертвой головы" создавался именно как подобие средневековых рыцарских орденов. Вот только боги у эсэсовцев и средневековых рыцарей были несколько разные. В мистической теории "вечного льда", ставшей основой официальной науки Третьего Рейха, говорится о древних цивилизациях, созданных расами Сверхлюдей. И своей задачей нацисты считали подготовить Землю к приходу Сверхчеловека. Есть очень правдоподобная гипотеза, что газовые камеры гигантских фабрик смерти, таких как Освенцим и Треблинка, были именно алтарями, на которых возносились обильные жертвы древним богам. Миллионы жертв. Но не будем и далее углубляться в историю и литературоведение. Поговорим лучше о самой игре.

Ее создатели использовали очень любопытное техническое решение — персонажи, созданные в трехмерном редакторе, наложены на рисованные задние планы. В общем и целом смотрится очень даже неплохо. Художники и аниматоры приложили немало усилий, чтобы правдоподобно воспроизвести и древние города, созданные негуманоидными существами, высившиеся во времена, когда миром безраздельно владели страшные и безжалостные существа из пантеона Великих Древних, храмы, чей возраст неизмеримо превосходит время существования человеческой цивилизации (да и время существования млекопитающих как биологического вида), ныне оказавшиеся в руках нацистов, наводящие тоску ужас картины нашей планеты после возвращения ее исконных хозяев (в сравнении с э т и м даже ядерная война покажется не более страшной, чем детский мультфильм). Впрочем, действие игры происходит и не в столь экзотических и мрачных местах — вам придется побывать и в тесных стальных отсеках подводной лодки, и в коридорах военно-морской базы, и в залах музея, и в нацистских застенках.

Из красочного заставочного ролика мы узнаем, что экипаж английской подводной лодки "Виктория" среди льдов Антрактики в ходе непродолжительного боя отбил у немцев загадочный деревянный ящик. Подводная лодка со своей добычей возвращается на базу, расположенную на Фолклендских островах. Герой игры лейтенант английского Военно-Морского флота Риан — член экипажа "Виктории". Именно ему выпала честь спасти мир от нависшей над ним угрозы. Но без вашей помощи он не справится с этой важной задачей. Безумцы готовы пробудить древнее зло, остановите их!

Управление.

Управление игрой отличается простотой и функциональностью — герой игры следует за курсором. Если вы навели курсор на какой-нибудь предмет, и на экране появилось его название, значит, этот предмет можно взять или что-либо с ним сделать — например использовать его на какого-нибудь персонажа, или на героя игры, или на другой предмет. Если вы наведете курсор на другого персонажа игры и щелкнете кнопкой мышки, вы сможете с ним поговорить (при условии, что персонажу есть, что вам сказать). Выбор различных вариантов реплик в ходе диалогов также осуществляется при помощи курсора.

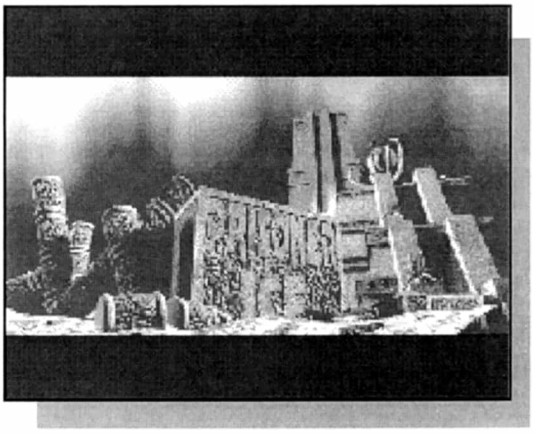
Если вы наведете курсор на верхнюю часть экрана, там появятся инвентарий — все предметы, что уже находятся в вашем распоряжении. Для того, чтобы использовать то, что вам нужно, просто наведите курсор на интересующий предмет и щелкните кнопкой мыши и затем щелкните на то, на что вы хотите этот предмет применить.

При помощи клавиши [End] вызывается главное меню игры, при помощи которого вы сможете записать текущее состояние игры, загрузить старую сохранялку, настроить звуковые и графические параметры или покинуть игру.

Прохождение игры

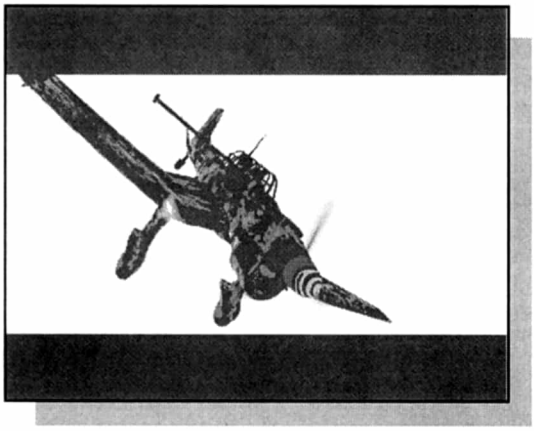
Борт подводной лодки “Виктория”

Английская подводная лодка “Виктория” возвращается на английскую военно-морскую базу на Фолклендских островах. На борту лодки, помимо экипажа, находится еще и один весьма неприятный пассажир — обитатель деревянного ящика, который был отбит у нацистов в ходе заставочного ролика. Поговорите с капитаном. Затем к вам обратится Дрискол. Он скажет вам, что лодка поднимается на перископную глубину. Всплытие чуть было не закончилось для лодки весьма трагически — на поверхности находится немецкий эсминец, который начнет методично закидывать лодку глубинными бомбами. Встреча с немецким кораблем оканчивается благополучно — ни одна из бомб не пробила обшивку. Но расслабляться рано — чудовище, проспавшее в ледовом плену несколько тысячелетий, решило наконец проснуться и поразмяться. Первым, кто попадется ему под руку, вернее под щупальце, оказывается капитан. Да, капитана, конечно, жалко. Чтобы вам не пришлось еще и скорбеть по безвременно почившему герою игры, снимите со стены огнетушитель и, как легко догадаться, используйте его на набирающий силу пожар. Когда пламя погаснет, отправляйтесь на мостик. На



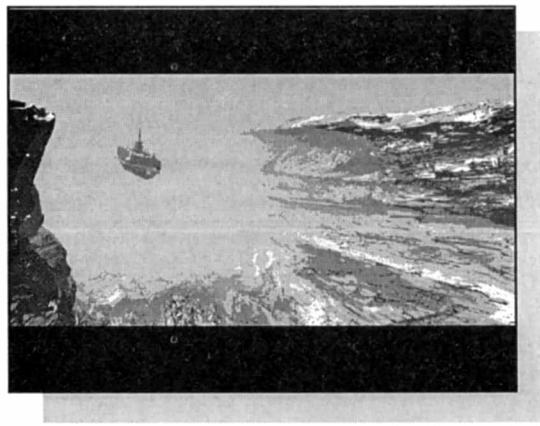
Скрывают покровы темных глубин зловещего пленника мрака и льдин.

мостике вам предстоит еще одна беседа с Дрисколом. По окончании беседы покопайтесь в ящике в столе капитана. Там вы сможете найти шифроблокнот и магнитофон. Капитану ни то ни другое уже никогда не понадобится, так что смело берите эти предметы. В шифроблокноте записаны частоты, так что используйте его для разговора по радио. Сказав все, что вы хотели, отправляйтесь в кубрик — попасть туда можно через правую дверь, а сам кубрик представляет собой помещение с кроватями. На стене вы сможете обнаружить топорик и медаль святого Христофора, возьмите их с собой. Поведайте Вайну, который следит за занемогшим Хэмсуном, о гибели капитана. Потрясенный этим известием, он убежит на мостик. Покажите Хэмсуну медаль святого Христофора. Хэмсун ненадолго очнется и начнет хриплым монотонным голосом читать одно из заклинаний культа Ктулху. Не забудьте записать это заклинание на магнитофон. Обыщите койки в кубрике — под одной из них вы сможете пополнить свой запас полезных предметов спасательным жилетом и шипами для ботинок. После того, как поиски увенчались успехом, возвращайтесь на мостик. А на мостике уже в полном разгаре драматические, леденящие кровь, события — монстр, отправившийся на экскурсию по подводной лодке, наконец-то забрел и сюда. Вышибив могучим ударом стальную дверь, он пришибает стоящего рядом Вайна. Вы остаетесь наедине с древним чудовищем. Для того, чтобы оно вами не позавтракало, включите магнитофон с записанным на нем заклинанием (используйте магнитофон на монстра). Услышав до боли знакомые слова, монстр надолго погрузится в ступор. Побеседуйте с Вайном и спускайтесь через люк в машинное отделение. Здесь вас поджидают очередные проблемы — на механика Стенлея обрушилась тяжеленная стальная балка. Механик жив, но балка причиняет ему некоторые неудобства. Помочь ему вы пока что ничем не можете. Вам не остается ничего иного, кроме как вернуться на мостик и поведать Дрисколу о случившемся несчастье. Дрискол вручит вам рацию, и вам придется опять спуститься в машинное отделение. Включите лебедку и свяжитесь с Дрисколом по рации. Он будет управлять лебедкой и, руководствуясь вашими ценными рекомендациями, снимет со Стенлея балку. Стенлей, как выяснилось, крепкий мужик — стальные балки ему нипочем. Когда он поднимется на ноги, спросите его про радио, и не забудьте поведать про смерть капитана. Стенлей сообщит вам нужную частоту. Теперь вам останется только подобрать валяющийся на одном из двигателей разводной ключ, и можете снова подняться на мостик. По рации скажите Дрисколу о том, что надо бы связаться с командованием и сообщить о том, что творится на борту лодки. Затем при помощи ключа снимите железное колесо с двери. При помощи топорика разломайте крышку трансформатора (это не что иное, как белый ящик, стоящий вплотную к стене). Посмотрите, как обстоят дела внутри трансформатора — м-да, у трансформатора явно возникли кое-какие проблемы. Вы видите сплетение оборванных, искрящих проводов. Английский подводник должен быть мастером на все руки, и вам придется собственноручно заняться починкой искалеченного трансформатора. Устранить неисправности вы сможете при помощи переключателей —



"Юнкерс-87"— он и в Антарктике "Юнкерс-87"

поворачивая переключатель влево, вы заставляете ток течь по левому проводу, вправо — по правому. Сделайте так, чтобы во всех трех разноцветных проводах не было обрывов.



"Все мы живем в желтой подводной лодке"

Справившись с этой задачей, идите налево, пока не попадете в трюм лодки. Вода на полу трюма замерзла, и пол представляет собой настоящий каток. Чтобы не переломать конечности на льду, нацепите на ботинки шипы. При помощи ключа откройте ящик на противоположной от входа стене и выньте оттуда ракетницу. Люк, расположенный справа, приведет вас прямиком в торпедный отсек. Торпедный отсек также залит водой, которая, к счастью, не успела замерзнуть. Для того, чтобы слить воду, окажется как нельзя кстати железное колесо — от вас требуется засунуть его в дырку в стене и повернуть. Вода незамедлительно стечет. Теперь в пределах досягаемости окажется сигнальная ракета, лежащая рядом с торпедными аппаратами. Последний раз свяжитесь по рации с Дрисколлом и лезьте прямиком в торпедный аппарат. Теперь можете посмотреть красочный ролик — вами выстрелят из торпедного аппарата; оказавшись на поверхности, вы пустите ракету, и вас подберет английское военное судно.

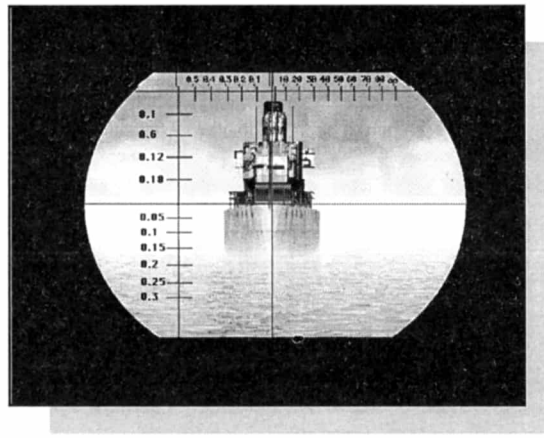
Английская военная база "Эдвардс" на Фолклендских островах

Для начала вам придется отчитаться о происшедших на лодке событиях начальнику базы Сиарсу. Выслушав ваш долгий и печальный рассказ, он уйдет. Вы уже наверное догадались, что вам придется воспользоваться отсутствием начальника и тщательно исследовать его кабинет. Сиарс может вернуться в любой момент, так что не теряйте времени. Загляните в левый ящик письменного стола. Прихватите вырванную страницу с написанными на ней цифрами. На столе вы сможете обнаружить ваше личное дело (**ID file**) и пачку сигарет. Если Сиарс вернется раньше, чем вы рассчитывали, герой игры сделает вид, что он ничем таким предосудительным не занимается, и вы сможете продолжить прерванный обыск после того, как Сиарс снова удалится в кабинет). Офицер Квинси вручит вам список дежурств (**duty roster**). Взяв список, смело можете идти в коридор.

Передайте список дежурств солдату, сидящему за столом. Когда он будет знакомиться со списком, завоет сирена, и солдат убежит исполнять свои профессиональные обязанности, оставив стол без присмотра. Ну а вы можете взять со стола пленку. Через правую дверь зайдите в зал, через очередную дверь, также расположенную справа, выйдите в следующий коридор, который приведет вас в небольшой кинозал (о том, что это именно кинозал, вы легко догадаетесь по наличию экрана и проектора).

В кинозале вы найдете киномеханика Мак-Легата. Поболтайте с ним и попросите, чтобы он показал вам только что украденную вами пленку. Он согласится не раньше, чем вы дадите ему

пачку сигарет. Отдайте ему пленку и посмотрите весьма эффектный черно-белый фильм, рассказывающий о том, как фашисты размораживают древних монстров. Придя в себя после просмотра этого кинодокумента, внимательно осмотрите небольшую книжную полку, расположенную у стены. Найдите книгу с синей обложкой, стоящую в левом верхнем углу, и извлеките из нее закладку — обрывок бумаги с написанными на нем цифрами.



Место встречи с немецким противолодочным кораблем изменить уже нельзя

Теперь самое время вернуться в коридор, расположенный с наружной стороны кабинета Сиарса. В этом коридоре вы столкнетесь с доктором Тремором, с которым вам придется побеседовать. Беседа будет очень долгой и не очень содержательной. Выслушав все, что вам хочет сказать доктор Тревор, идите дальше. Зайдите в дверь, следующую за кабинетом Сиарса, и вскоре вы окажетесь в комнате связистов. В этой комнате вы наткнетесь на Сиарса, и вам придется с ним побеседовать. Потребуйте от него ваши радиограммы, переданные с борта подводной лодки. Поговорите с ним также о папках, не забыв сказать при этом, что вы уже говорили о них с Мак-Легатом. Когда Сиарс уйдет, при помощи кипятка из чайника отклейте от вашего личного дела фотографию. Теперь идите в кабинет Сиарса и сдвиньте картину, висящую на стене над столом. За картинами обычно прячут сейфы, кабинет Сиарса не исключение. Открыть цифровой замок для вас уже не проблема — нужная вам комбинация находится на обрывке бумаги — 496523. Внимательно исследовав содержимое сейфа, вы сможете найти печать и ключ капитана “Виктории”. Теперь вам осталось лишь позаботиться о том, чтобы никто не заметил, что вы копались в чужом сейфе — заприте сейф и повесьте на место картину.

Осмотрите письменный стол Сиарса и обратите внимание на чистый бланк. Вам не остается ничего другого, кроме как вклеить туда свою фотографию и поставить печать — теперь в вашем распоряжении есть пропуск в закрытую часть базы. Теперь идите в зал с лифтом. При помощи лифта вы сможете спуститься вниз (и на забудьте нажать на кнопку вызова, а то лифт так и не придет).

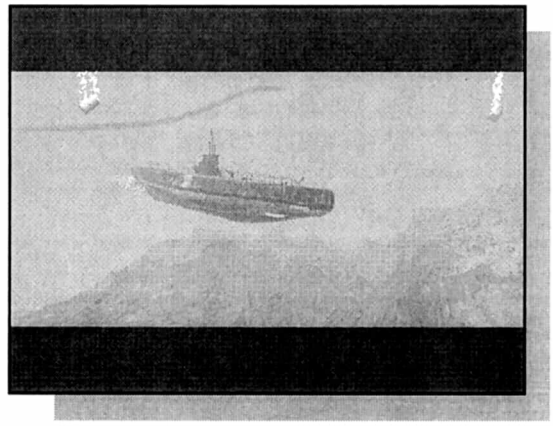
Подойдите к зарешеченной двери, отделяющей закрытую часть базы от незакрытой. Продемонстрируйте часовому свой липовый допуск. Побеседуйте с солдатами. Когда беседа закончится, идите на склад через верхнюю правую дверь. На складе вы сможете найти ящик, в котором бережно хранится скрючившийся в три погибели полуразложившийся труп. Подобное зрелище, конечно, способно надолго отбить аппетит, но, думаем, вы наверняка видали и еще более несвежие и отвратительные трупы (в игру этот труп вставлен чисто для “оживляжа” — чтобы вам не так скучно было бродить по коридорам базы, никакой полезной нагрузки это несчастное тело не несет). Помимо трупа, в комнате можно обнаружить еще и небольшую жестянку, стоящую на шкафу (кроме нее, в этой комнате взять больше ничего нельзя). Вернитесь на пост охраны. Откройте дверь внизу справа и зайдите в приемную доктора Тревора. Теперь вам придется убедить медсестру в том, что вы не симулянт, отлынивающий от службы,

а вам действительно нужны услуги доктора Тревора. Когда доктор соизволит вас принять, скажите ему, что у вас проблемы с желудком (**stomach**). Доктор первым делом спросит вас: "А что же вы в последнее время ели?". Вместо ответа отдайте ему жестянку. Доктор будет шокирован: "Вы что, серьезно ели эту дрянь?!". Обеспокоенный перспективой вашей смерти прямо у него в кабинете, доктор Тревор побежит за лекарствами. Ждать возвращения доктора совсем не нужно, берите со стола инструкцию по сборке медицинского оборудования и уходите.

Вам предстоит еще раз вернуться на пост охраны. Постучитесь в оружейную. Офицер-оружейник Фейлинсон спросит, что вы здесь забыли. Вместо ответа протяните в окошко инструкцию по сборке медицинского оборудования. Оружейники — народ любопытный, и Фейлинсона не может заинтересовать документация по устройствам, предназначенным не для убийств, а для лечения больных. Оказавшись в оружейной, снимите со стены огнетушитель, а со стола возьмите кем-то оставленную горящую сигарету. Теперь вам придется устроить небольшой пожар — для этого вам придется всего-навсего кинуть сигарету в урну. После чего спрячьтесь за шкафом. Завоет сирена пожарной тревоги и все, кто находятся в оружейной, убегут сломя голову. Теперь неплохо бы потушить устроенный вами пожар — как легко догадаться, пожар тушится при помощи огнетушителя, и идите в комнату, расположенную слева. В этой комнате находится картотека, вернее, находилась — кто-то ее основательно подчистил. Вы сможете обнаружить лишь личное дело некоего солдата Паркера. Этот документ не интересует вашего героя даже в качестве туалетной бумаги. Возвращайтесь в оружейную, где вас уже ждет Сиарс.

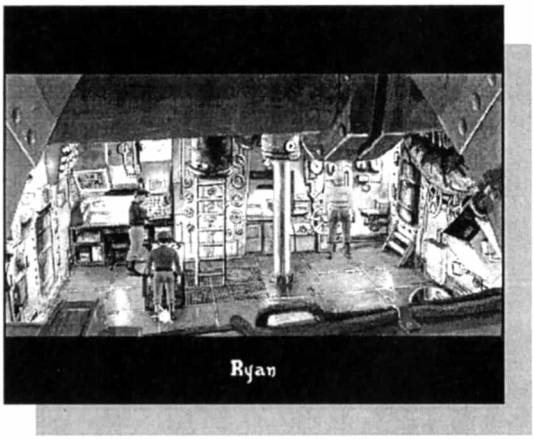
Подводная лодка "Виктория". База "Эдвардс".

Сиарс обрадует вас известием, что "Виктория" вернулась на базу. Вернулась, но не подает признаков жизни. И Сиарс приказывает вам проникнуть на борт лодки и выяснить, что же там происходит. Не так-то просто пропасть внутрь запертой изнутри, полностью герметичной лодки. К тому же, металлическая палуба лодки покрыта льдом, и ходить по ней более чем проблематично. Для того, чтобы не заниматься на палубе лодки фигурным катанием, возьмите кусок кабеля, валяющийся на палубе, и приспособьте его на место оторванных поручней. Теперь вы сможете за них держаться, и опасность переломать себе ноги вам уже не грозит — так что смело идите вперед. Прямо на палубе вы сможете найти ящик, порывшись в нем, вы найдете две желязяки. Соедините их в одно целое, и вы получите **Marine Key** (это название весьма условно можно перевести как "моряцкий ключ"). Больше на палубе вам делать абсолютно нечего — возвращайтесь по заледеневшей палубе к боевой рубке, и при помощи собранного ключа откройте люк.



Популярная игра английских подводников — "Увернись от глубинной бомбы"

Вот вы и в кубрике, воткните ключ капитана в отверстие в левом верхнем углу. В открывшемся ящике вы сможете обнаружить записи Хэмсу-



Суровые будни подводного флота

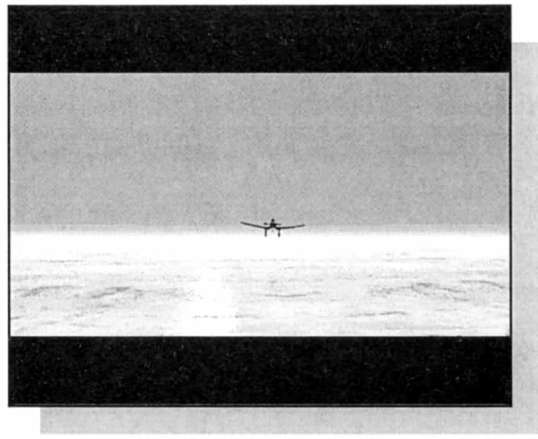
на. Теперь вернитесь на мостик, где вас поджидает еще один монстр. Заклинания в этот раз уже не помогут, а поможет кнопка, расположенная рядом с перископом — используя ключ капитана, откиньте крышку и нажмите на красную кнопку. Затем поднимайтесь по лестнице у перископа, не медлите ни секунды — промедление смерти подобно.

Вам предстоит посмотреть весьма обширный ролик, посвященный вашему возвращению на базу. Ролик повествует о печальных и страшных событиях — древние монстры уже на базе. Вы получаете возможность управлять действиями главного героя, когда он находится в кабинете доктора. Берите со стола иголку и направляйтесь к кабинету Сиарса. Воткните иголку в карту Антарктики (промахнуться будет сложно — карта занимает добрые полстены). В результате вы обнаружите за картой небольшой тайник. В тайнике вы сможете найти секретный рапорт и камень. Камень — это не простой булыжник — с помощью него вы сможете бороться с монстрами. Борьбой с монстрами вам предстоит заниматься в лазарете — используйте камень на резвящееся там чудовище. На полу валяется личное дело Куинси (самому Куинси личное дело уже абсолютно ни к чему — его только что прикончили злобные твари). А теперь вам предстоит посмотреть еще один ролик, посвященный на сей раз вашему полету в Буэнос-Айрес.

Буэнос-Айрес

В Буэнос-Айресе вы сразу же отправляетесь в музей. Где же, как не в музее, можно найти книги посвященные оккультным наукам? Попытайтесь поговорить на эту тему с Гернандесом. Затем вас ждет встреча с Дианой Паркер, вместе с которой вы отправляетесь в кабинет директора музея, где вас уже дожидаются специалисты по оккультизму, черной магии, древним культам и всему прочему в этом роде, Джордж и Мигель. Они рады такому внимательному слушателю, как вы, и во всех подробностях начинают посвящать вас в детали культа Ктулху и других Великих Древних (очевидно, они постоянные подписчики журнала “Невероятные Истории”, в котором регулярно печатались рассказы и повести Лавкрафта). На самом интересном месте их рассказ прерывается появлением весьма угрюмого незнакомца совершенно гангстерской наружности, к тому же сжимающего в руках пистолет. На шум врывается Гернандес и тут же натыкается на пулю незнакомца. Внезапно в кабинете совершенно из ниоткуда появляется ... да, появляется еще один ваш герой. В руках он сжимает какое-то невероятное стрелковое оружие, чем-то отдаленно напоминающее знаменитое BFG. Выстрел из этой монстроидальной пушки превращает незнакомца в, как бы это помягче сказать, ну в общем, полное ничто. Избавив мир от злодея, ваш герой произносит длинное заклинание. Далее вам предстоит посмотреть длинный ролик, посвященный неизбежному приезду полиции.

Так ничего толком и не добившись, ошеломленные полицейские уходят, унося с собой тело несчастного Гернандеса. И вы можете спокойно отправиться в библиотеку (музей в Буэнос-



"Юнкерс" в холодных парит небесах.
Исчезла надежда. Останется страх

Айресе не слишком большой, и опасность заблудиться вам не грозит). В библиотеке вас ждет Диана. Поболтайте с ней. Возьмите несколько книг, валяющихся прямо около двери, и изогнутую палку. Затем вам предстоят долгие и упорные поиски книги, которая называется просто и незамысловато — "книга" (**a book**). Книг в библиотеке не меньше, чем песка на морском берегу или трупов после атомной бомбардировки. Находится она на нижнем ярусе под лестницей. Как только утомительные долгие поиски увенчались успехом, потяните книгу на себя, и вы обнаружите проход на второй ярус. Понадежней закрепите лестницу и забирайтесь еще выше — на следующий ярус. Здесь вам удастся найти ничем не занятое местечко на книжной полке, в котором вы сможете разместить подобранные ранее книги. Их блеклые, выцветшие от времени, корешки слегка отличаются друг от друга цветом. Цвета, правда, различить будет довольно-таки проблематично, но если вы их все-таки различили, расставьте книги в таком порядке: зеленый, коричневый, красный. Если вы справились с этой задачей, прямо из книжных полок выдвинется лестница на следующий, самый последний ярус — над вами только стеклянный купол (бедные библиотекари — им ежедневно приходится проделывать подобные манипуляции, чтобы найти нужную книгу). Покинуть этот ярус будет не так-то просто, на то он и последний. Среди книг на этом ярусе вы сможете найти один из трактатов Леонардо да Винчи. Не пытайтесь что-либо сделать с этим трактатом — эта бесценная рукопись абсолютно ничем вам не поможет, создатели игры пихнули ее на книжную полку специально, чтобы вы пошли по ложному пути и зря потратили время.

"Операция "Поларис" завершена.
Два ящика на борту ..."

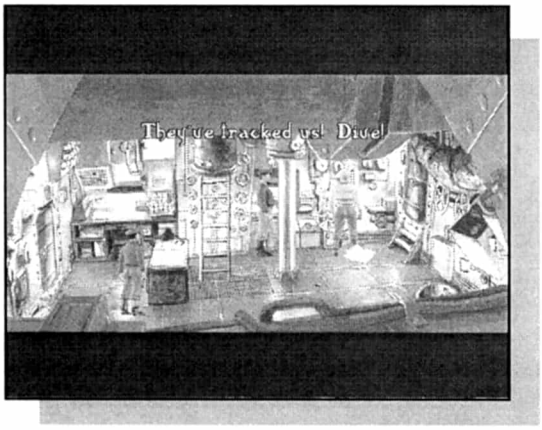
Идите направо, и вы наткнетесь на стройный ряд древнегреческих бюстов. Подойдите к бюсту Гомера, и в нем вы без особых затруднений найдете тайник. А в тайнике вас дожидается ключ, открывающий дверь в стеклянном куполе (как видите — трактат Леонардо да Винчи пригодился вам, как телеге пятое колесо). Вот вы и оказались на крыше. Крыша производит весьма приятное впечатление — она вся усеяна копиями древнегреческих статуй. Вам придется залезть на статую Венеры Милосской (симпатичная девушка с оторванными руками), с нее перепрыгните на статую Юпитера и выньте мраморный диск из окаменевших пальцев статуи Дискобола (голый мужик с диском). Акт вандализма не останется безнаказанным — на крыше появится оберштандартенфюрер СС Дитрих (был, кстати, в Ваффен СС

очень известный Дитрих Зепп, дослужившийся до бригаденфюрера, но это наверное не он). Поднялся на крышу он не один, а в сопровождении целой зондеркоманды (в Южной Америке эсэсовцев столько, что на них просто никто не обращает внимания). И вы становитесь военнопленным, впрочем не военнопленным даже — война-то еще не началась, а просто пленником.

Нацистская полярная база Шлоссадлер

Пока непобедимые легионы Вермахта готовятся завоевывать "жизненное пространство" в Европе, немцами уже завоеван кусочек пространства посреди Антарктиды. Не слишком пригодный для жизни, но вполне пригодный для строительства полярной базы. А какая же уважающая себя нацистская полярная база обходится без застенка? Именно там вам и предстоит очутиться. Тесная бетонная камера, способная вызвать острый приступ клаустрофобии. Не самое приятное местечко в Антарктиде. Отсюда надо "делать ноги", и чем скорее, тем лучше. Но как легко догадаться, бежать из нацистских застенков будет не так-то просто — миллионы людей так и не справились с подобной задачей. Вы должны действовать с максимальной быстротой — в противном случае вам придется раз за разом смотреть ролик, в котором вашего героя ставят к стенке, и командир расстрельного взвода отдает команду "Огонь!".

Возьмите со стола нехитрый тюремный сервиз — миску, ложку и кружку. Прихватите также и стул, расположенный рядом с откидной койкой — авось пригодится. Проковыряйте при помощи ложки дырку в левой стене и побеседуйте с товарищем по несчастью, томящимся в соседней камере. От беседы вас отвлечет Дитрих, который принесет вам бумагу и письменные принадлежности. Вместо того, чтобы писать показания и раскрывать сокровенные секреты Королевского Военно-Морского флота, положите бумагу в раковину и приготовьте к немедленному использованию стул. Охранник, увидев в глазок воду, текущую через край раковины, ринется в камеру устранять неисправность. Тут-то вы его стулом и оприходуете. Обыщите вырубившегося "фрица" и заберите ключи. Выйти в коридор — очевидный, но далеко не лучший выход — там вас ждет теплая встреча. Так что ваши действия должны быть абсолютно противоположными — заприте дверь камеры (для этого всего-навсего нужно использовать ключи на дверь). Затем поставьте стул на стол и передвиньте эти полезные предметы к вентиляционной решетке. Решетка очень легко открывается при помощи ручки. Вам предстоит долгое странствие по вентиляционной трубе. Ползите вправо, а затем сверните в первое ответвление, и вы окажетесь прямо в мрачном зале с изваянием головы Ктулху. Когда вы надавите на сталактит, перед вами откроется небольшой тайник с двумя драгоценными камнями — рубином и аметистом. Вставьте рубин в левый глаз изваяния, аметист — в правый. Результат будет впечатляющим — в пасти статуи откроются ворота.

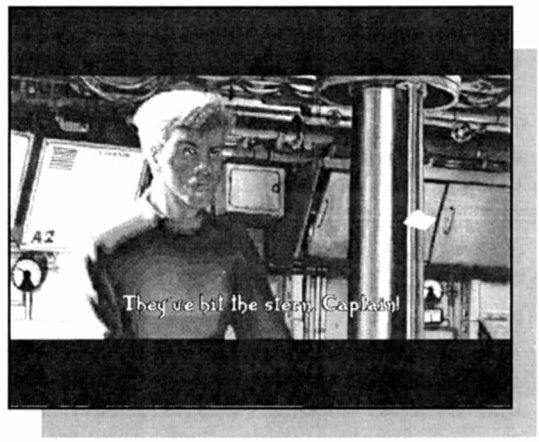


А может быть, лучше всплыть?

Сквозь эти ворота вы сможете пройти в помещение, битком забитое льдом и замороженными монстрами. Но лед и монстры — это далеко не все, что есть в этом безрадостном помещении — вы сможете найти еще и шахтерскую вагонетку. На дне вагонетки вы сможете найти ломик. При помощи ломика вы легко сможете расшатать нетвердо сидящий камень, и в помещение хлынет поток лавы. Окуните ломик в лаву, и его острие раскалится докрасна. Вернитесь с ломиком к вагонетке, и с помощью лома вы сможете легко растопить лед, сковавший колеса вагонетки. Как только вагонетка обретет свободу, толкните ее в сторону запертой двери. Тяжелая шахтерская вагонетка намного эффективнее любых ключей и отмычек — о том, что тут когда-то была дверь, смело можно забыть. Сквозь образовавшийся пролом вы сможете пройти в комнату с огромными вентиляторами. И не забывайте — медлительность и нерасторопность приведет лишь к тому, что один из замороженных монстров разморозится, и последствия будут весьма плачевны для вашего героя. При помощи все того же ломика вы сможете заклинить самый большой вентилятор. Теперь вы сможете шагнуть в открывшийся проход. Затем вы можете немного расслабиться, наблюдая красочный ролик, из которого сможете узнать о тесном сотрудничестве Дитриха и индейца Некарамуса — жреца культа Ктулху (индейцы хоть и низшая раса, но ради овладения сокровенными тайнами древних культов можно и поступиться принципами).

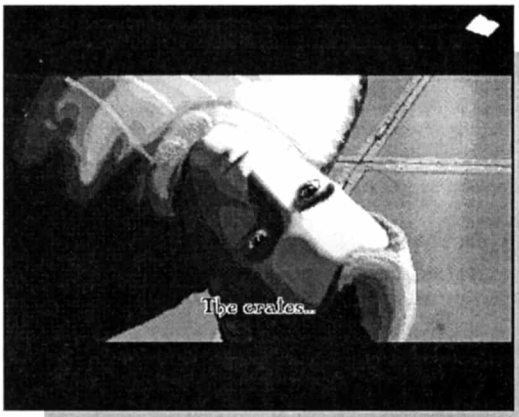
База Шлоссадлер в будущем

Стоит вам произнести заклинание, и вы сможете шагнуть в так называемые “солнечные врата” и попадаете в будущее. Вернее, в слегка альтернативный вариант будущего. В этом будущем база Шлоссадлер никуда не делась — очевидно, наци построили-таки свой Тысячелетний Рейх с небольшой помощью Великих Древних. Подберите канистру, приклад (buff), порцию азота, фрагменты стальной пластинки. Затем включите компьютер и очень внимательно выслушайте проникновенную речь Паркера-младшего. М-да, с Тысячелетним Рейхом у фашистов возникли кое-какие проблемы — Великие Древние вернулись и установили на Земле свой новый порядок, вернее, новый Хаос. Выжженные города, черное небо, в котором резвятся кошмарные твари, смерть и разрушение — одним словом, и злейшему врагу не пожелаешь дожить до такого вот “светлого будущего”.



“Капитан! Чужие на борту!”

Поднимите с пола батарейку, валяющуюся рядом со сканером. Батарейку, естественно, надо воткнуть в сканер, а чтобы сканер заработал, нажмите на кнопку. Перед вами появится изображение той самой монстроидальной пушки, которую сжимал в руках ваш двойник. Теперь дело за малым — соберите ее, а для этого вам всего-то надо совместить имеющиеся у вас детали с соответствующими фрагментами изображения. В итоге у вас получился какой-то монстроидальный уничтожитель пространства и времени, в сравне-



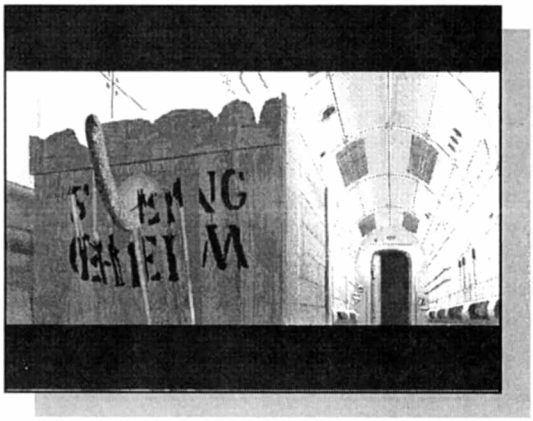
Смерть притаилась в ящиках

нии с которым BFG из Doom — просто детский пугач. Называется эта пушка **FND**.

Выстрелите из **FND** в огромный кусок скалы. От куска скалы останутся лишь смутные воспоминания, а за ним обнаружится тайник, в котором вы найдете камень и диск. Теперь вам надо бы вернуться в настоящее — для этого используйте диск на самого себя. В настоящем вас ждет не дождется разморозившееся чудище. Для того, чтобы оно не включило вас в свой рацион, прочитайте по листу бумаги заклинание (используйте этот лист бумаги на самого себя). Поболтайте с бывшими узниками, вашими недавними соседями по застенку, которых фашисты оставили без всякого присмотра. Шагните вместе с ними в "солнечные врата", и вы окажетесь прямиком в Буэнос-Айресе. Не правда ли, знакомая сцена, вы все это явно уже видели — и кабинет директора музея, и специалистов по оккультизму, и гангстера с пистолетом. Что делать в подобной ситуации, наверное и так ясно — стрелять в гангстера из **FND**, а затем читать заклинание.

Теперь вы очутились в логове жреца Некарамуса. Вам придется дернуть за кольцо, чтобы поднять с пола обелиск. А затем вам придется расставить изображения на обелиске в следующем порядке:

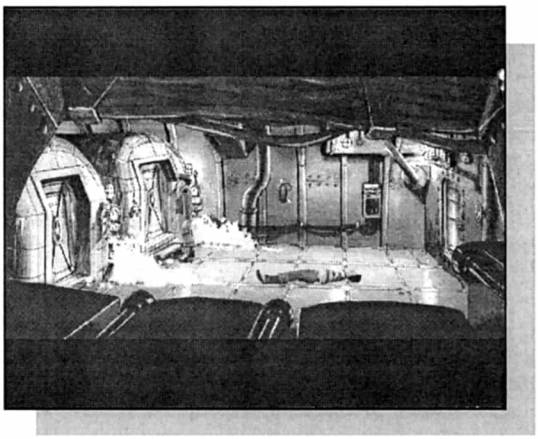
Чудовище	**Лед**
Ктулху	**Воздух**
Дракон	**Вода**
Ньярлототеп	**Огонь**



Вот к чему ведет несоблюдение инструкций по хранению и перевозке пленников льда

В итоге всех этих манипуляций в вашем распоряжении оказывается Некрономикон — творение безумного арабского поэта Альхазреда, настоящая супер-энциклопедия по Великим Древним, содержащая детальное описание ритуалов, необходимых для того, чтобы помочь им вернуться в наш мир. И это не говоря уж о прочих страшных вещах, о которых действительно лучше не говорить вслух. Камень надлежит положить в пустоту за обелиском. Вы получите в свое распоряжение меч. Побеседуйте с Болескиным и Некарамусом и покиньте это страшное место через дверь справа. Вы очутились на берегу подземного водоема. Заберитесь в лодку. Но тут на другой лодке к вам подплывает... да, ваши глаза вам не лгут — это именно Сиарс, начальник базы "Эдвард". Исполь-

зовать меч на Сиарса — не лучший выход из положения. Фехтует он куда лучше. Поэтому лучше мирно побеседуйте с ним. Сначала поговорите о Роберте Паркере, затем о Джоне Паркере, и, наконец, о Великих Древних (попытка выбрать другие темы для разговора окончится крайне неудачно — вы убедитесь в том, что мечом Сиарс владеет в совершенстве).



Открыть кингстоны — лучший способ потушить пожар на подводной лодке

Когда Сиарс успокоится, просто разрубите мечом веревку, удерживающую над гладью воды большущую тяжеленную люстру. Люстра висит прямо над Сиарсом, поэтому бедняге не поздоровится — люстра, измазанная ошметками человеческой плоти, уйдет на дно. Теперь уже никто не воспрепятствует вам добраться до комнаты с масками на стенах. Разрубите мечом крайнюю справа маску. Вы сможете найти плиту-рычаг, после чего вам не останется ничего другого, кроме как наступить на нее и идти по полоске песка, пока не выйдете через пасть гигантского черепа. Вы окажетесь в чистом поле, в котором высятся дольмены. Здесь Некарамус и Дитрих уже готовы вершить свои омерзительные ритуалы. Они полны решимости устранить такую досадную помеху, как ваш герой. От магической атаки вас сможет спасти меч (трижды используйте меч на себя, не беспокойтесь, этим действием вы не сделаете себе харакири, а только отобьете магический удар).Теперь по окончании непродолжительного, но красочного ролика бросайте Некрономикон на Центральный камень. Вот и все — мир спасен, человечество ждет всего-навсего битвы Второй Мировой, а не безумный кошмар возвращения злобных древних богов.

К СВЕДЕНИЮ ЧИТАТЕЛЯ: ГОВАРД ЛАВКРАФТ

Судьба Говарда Филипса Лавкрафта — одного из отцов-основателей современной литературы ужасов — совсем нетипична для американского писателя. Ныне его произведения выходят миллионными тиражами, экранизируются, ложатся в основу компьютерных и настольных игр, но при жизни он не пожинал плоды славы и популярности. Более того — он был совсем не известен широкой публике, печатался в мелкотиражных любительских изданиях и был признан лишь в узком кругу фанатов, правда, из рядов этих фанатов вышли такие известные впоследствии мастера фэнтэзи и ужасов как Фриц Лейбер, Роберт Блох, Лин Картер, Спрэг де Кэмп — все они единодушно признают себя его учениками. Биография Лавкрафта на редкость бедна событиями — в принци-

пе, вся она может уместиться в одном предложении — родился в 1890 году в Провиденсе, с юных лет и до самой смерти писал рассказы ужасов, умер в 1937 году от рака желудка. К этому предложению можно добавить неудачную попытку переехать из Провиденса в Нью Йорк (этот современный город Лавкрафту крайне не понравился), неудачную попытку жениться незадолго до смерти (за женитьбой почти сразу последовал развод). Сведения о нью-йоркском периоде жизни крайне скупы и обрывочны, и некоторые исследователи его жизни вообще утверждают, что он никогда не покидал своего дома в Провиденсе. А среди современных фанатов Лавкрафта вообще бытует мнение, что он на самом деле никакой не человек, а представитель древней негуманоидной расы, который поведал людям историю своего народа и своих богов. Но оставим подобную гипотезу на совести фанатов. Хотя в ее пользу говорит тот факт, что никто из многочисленных друзей и поклонников этого писателя не встречался с ним лично — общение шло только через письма, не сохранилось никаких воспоминаний его жены или его родственников (родственников у него, кстати, было немного — родителей он потерял в раннем детстве, а воспитывали его две его тетушки). Фотографии писателя также заставляют усомниться, что на них изображен именно он (на одной из фотографий Лавкрафт запечатлен вместе с Францем Кафкой — чего в принципе не могло быть). Впрочем, и всем этим странностям легко найти рациональное объяснение — в Америке в двадцатые и тридцатые годы царила "великая депрессия" — экономический кризис, поставивший экономику Америки на грань полного краха. А следствием кризиса была не только безработица и организованная преступность, но и высокие цены на железнодорожные билеты — ездить в гости к друзьям, живущим в разных концах страны, было накладно, гораздо проще было переписываться. Конечно же, Лавкрафт не был негуманоидным существом, напоминающим иллюстрации к его собственным рассказам, но человеком он был крайне своеобразным. На мировосприятие писателя очень повлиял тот факт, что родился он в Новой Англии — крае, который заселяли английские переселенцы еще задолго до возникновения Соединенных Штатов. Сюда в XVII-XVIII веках переселялись в поисках лучшей доли протестанты — люди, придерживающиеся суровых моральных норм и законов, прибывали сюда и те, у кого были разногласия с церковью, те, кто у себя на родине был изгоем. Городок Салем, известный своими судебными процессами над ведьмами, находится не так уж далеко от Провиденса. Лавкрафт в письмах своим друзьям часто говорил, что очень хотел бы родиться в восемнадцатом веке — многие его произведения пронизаны мрачным колоритом далекой эпохи колонизации Америки. Провиденс также тесно связан с жизнью и творчеством Эдгара Алана По — кумира Лавкрафта, которому он подражал в своих ранних рассказах. Из-за

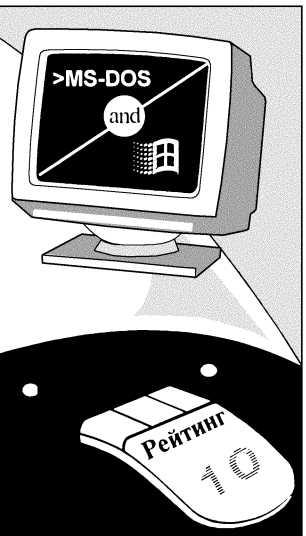
плохого состояния здоровья он не мог посещать колледж, но жадно читал книги по истории, мистике, астрологии. В двенадцатилетнем (!) возрасте он вел астрологическую колонку в одной из местных газет. Писать рассказы и стихи он также начал в раннем детстве. В его раннем творчестве явно прослеживаются мотивы, взятые из произведений Эдгара Алана По и других классиков романтизма — тайны прошлого, заброшенные старинные усадьбы, скрывающие свои страшные секреты, проклятья, тяготеющие над последними представителями угасающих аристократических родов. Но даже и в этом подражании он достиг совершенства — рассказ "Чужак", например, некоторые литературоведы принимали за неопубликованный рассказ Эдгара По. Помимо классиков, самое пристальное внимание Лавкрафта приковывали и писатели-современники, пишущие о сверхъестественном — Артур Мейчен, Лорд Дансени, Монтюгю Джеймс. Эти авторы писали о недоступных пониманию человека силах, мирах, находящихся за границами человеческого восприятия. Лавкрафт постепенно создает свою собственную мифологию и космогонию, которая излагается в его поздних произведениях. Он описывает пантеон древних богов Хаоса — Великих Древних, изгнанных за пределы нашего мира, древние негуманоидные расы, обитавшие на Земле задолго до появления человека. По имени одного из Великих Древних эта мифология была названа "мифом Ктулху". Азатот — верховное божество, Ползучий Хаос Ньярлототеп, Иог Сотот, который является и божеством, и вратами, ведущими в иные измерения, Ктулху, гробница которого — город Р'Лиех — погружена на дно океана. Божества, олицетворяющие силы Хаоса, бесконечно чуждые человеческой природе. Великие Древние ждут за Воротами, руины неизмеримо древних храмов хранят свои тайны, гробница Ктулху покоится под толщей воды, но еще живы последователи древних культов, еще не забыты древние ритуалы. В произведениях часто встречаются ссылки на книгу Некрономикон, написанную в VII веке в Дамаске неким Аль Хазредом — в этой книге повествуется о Великих Древних и о ритуалах, которые могут помочь им вернуться в наш мир. Этой книги, увы, никогда не существовало, она выдумана Лавкрафтом, а Аль Хазред — это всего-навсего юношеский псевдоним писателя, под которым он публиковал ранние рассказы и стихи. Но впоследствии Некрономикон все же был написан и издан. Особого труда авторам этой книги не потребовалось — в произведениях Лавкрафта содержатся очень обширные цитаты из этой древней и страшной книги. Целый цикл рассказов Лавкрафта повествует о тех временах, когда Великие Древние еще не стали мифом — "Карающий рок над Сарнатом", "Другие боги", "Белый корабль". Но в основном героями Лавкрафта становятся его современники — действие его рассказов разворачивается в вымышленных городах Новой Англии — городах, где еще сохранились дома, возведенные

первыми колонистами, и не только дома, но и легенды и предания той поры, а за мрачными легендами и преданиями, как правило, скрывается еще более страшная правда. Герои Лавкрафта сталкиваются с потомками рас, до сих пор сохранивших верность своим богам ("Тень над Инсмутом", "Кошмар в Ред Хуке"), изучая историю жизни и тайны своих предков, натыкаются на страшные древние знания ("Крысы в стенах", "Наследство Пибоди", "История Чарльза Декстера Уарда"), пытаясь расширить границы восприятия и постичь тайны природы, сталкиваются, узнают то, что лучше никогда не знать простому смертному ("Погребенный с фараонами", "Безымянный город", "За гранью времени", "В поисках неведомого Кадата"). Есть у Лавкрафта рассказы, посвященные такой популярной ныне теме, как встреча землян с пришельцами из космоса, но выглядят эти пришельцы совсем не как традиционные "зубастики", "алиены" или "нечто", а несколько страшнее ("Сияние извне", "В стенах Эрикса"). Лавкрафт говорит нам, что мир, который мы видим — не более, чем край бездны, таящей в себе неизмеримые глубины ужаса. Герои его произведений, шагнувшие за отведенные человеку пределы восприятия, как правило заканчивают или безумием или смертью. Как мы уже говорили выше, при жизни Лавкрафт публиковался лишь в любительских журналах. Но помимо рассказов, он публиковал критические статьи, литературоведческие эссе, кроме того, часто брался редактировать или дописывать рассказы начинающих авторов — многие из этих рассказов в отечественных изданиях публикуются то под именем Лавкрафта, то под именем того, кто написал первоначальную версию, то под обоими именами сразу. Но большую часть его времени отнимала переписка — Лавкрафт отправлял порой до десятка писем в день, причем эти письма занимали порой весьма солидный объем. "По отношению к своим друзьям по переписке он был необычайно щедр, жертвуя порой не только своими скудными средствами, но и, что гораздо важнее, своим временем и поддержкой — поддержкой, без которой никто из нас даже и в мечтах не осмелился бы стать писателем" — вспоминает Марагрет Роан. Свои письма он подписывал именем Иог Сотот, а в указаниях даты и обратного адреса часто встречалось и такое: "Черные болота Гтхата. Час, когда шевелится ил". Лавкрафт любил в своих письмах и своеобразные шутки — вот, например, его описание собственной внешности: "Боюсь, что мое словесное описание, сделанное мистером Стерлингом, не совсем соответствует действительности. Упоминаемые им клейкие щупальца свешиваются с моего правого, а вовсе не с левого плеча. На левом плече расположена одна из моих четырех безглазых голов. Ее не следует путать с головой, что растет у меня на правом локте (той, с зелеными клыками)". При жизни вышла всего лишь одна книга Лавкрафта, да и ту он издал за свой счет мизерным тиражом. После его смерти архив писателя отошел к его близ-

кому другу и последователю Августу Дерлету, который и предпринял первые попытки опубликовать Лавкрафта в солидных изданиях. Но попытки эти успеха не принесли, и Дерлет организует свое собственное издательство "Аркхем-Хаус" и один за другим издает сборники Лавкрафта. Кроме того, он заканчивает многие недописанные произведения писателя, а также сам пишет рассказы, очень похожие на лавкрафтовские. И с конца пятидесятых годов популярность писателя растет буквально как снежный ком. В нашей стране до начала девяностых годов Лавкрафт был известен лишь потребителям "самиздата". Но в начале девяностых на читателей хлынул бурный поток фэнтэзи и литературы ужасов. Нашлось в этом потоке место и Лавкрафту. Правда, увы, в нашей стране он не столь популярен, как современные мастера жанра, такие как Стивен Кинг, Дин Кунц или Роберт Маккамон. Во многом это объясняется сложностями перевода — поскольку Лавкрафт очень любил восемнадцатый век, то и писать он старался так, как писали в восемнадцатом веке — очень тяжеловесным стилем: длинные предложения, обилие деепричастных оборотов. Но этот стиль как нельзя лучше подходил для передачи атмосферы давящего запредельного ужаса. В переводах тяжеловесность и громоздкость остается, а вот атмосфера зачастую теряется. К тому же в произведениях Лавкрафта за редким исключением нет непрерывного захватывающего действия, характерного для современных произведений жанра, нет классического противостояния между героями и злодеями, фактически нет героинь. Лавкрафт просто передает атмосферу встречи человека со сверхъестественным, выходящим за границы его понимания — атмосферу ужаса, одиночества и беззащитности. Изрядная доля современной литературы ужасов является не более чем популяризацией Лавкрафта. Но тем не менее настоятельно рекомендуем вам ознакомиться с первоисточником.

Torin's Passage

Путешествие Торина



Год выпуска	1995
Распространитель	Sierra On-Line
Разработчик	Sierra On-Line
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-66 RAM 8 Мб
Оптимальные условия	Pentium-100 RAM 16 Мб
Графика	Hi Res
Размер	1 CD RIP 61 Мб zip 55 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	9
ИНТЕРФЕЙС	10
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	9
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**

Вы любите мультфильмы? Вы любите сказки? Тогда эта игра создана специально для вас. В сказках добро всегда побеждает зло, да и силы зла, как правило, не вызывают страха и отвращения — ведь злодеями в сказках далеко не всегда становятся маньяки с бензопилами или демоны, лакомящиеся трупами младенцев. Впрочем, нет правил без исключений: есть и сказки, способные сделать ребенка поседевшим заикой, есть и мультфильмы, предназначенные, в основном, для студентов мединститутов, готовящихся к зачету по патанатомии, но не об этих исключениях пойдет речь.

"Путешествие Торина" — великолепная приключенческая игра, по графическому исполнению, да и по атмосфере напоминающая полноценный сказочный мультфильм. Чем-то эта игра неуловимо напоминает такую бессмертную классику, как King's Quest VII.

По сюжету эта игра действительно напоминает старую волшебную сказку. Ее героем стал юный принц Торин. А что же происходит в сказках с юными принцами? Да, вы абсолютно правы — по законам жанра у этих бедняг еще в раннем детстве начинаются неприятности. Не стал исключением и Торин — его родители безжалостно убиты злым магом Пекандом. А юного Торина от неминуемой лютой смерти чудом успевает спасти няня Люцентия. Торин растет в сельской глуши у приемных родителей — простых крестьян — и не ведает о своем знатном происхождении.

Но злобный Пеканд, конечно же, не собирается оставлять парня в покое. Вообще логику действий злых волшебников порой бывает понять крайне непросто. Что мешает Пеканду поступить с Торином в точности так же, как и с его родителями, — просто убить и все? Но нет, подобный выход для любого уважающего себя злодея слишком прост и банален, они предпочитают помучить жертву, поиграть с нею в кошки-мышки. Чем заканчивается такая игра по законам жанра, вы, надеюсь, еще не забыли.

Итак, Пеканд нашел и подчинил своей воле Люцентию, превратив ее в злую волшебницу. А когда Торин достаточно подрос, чтобы с ним было интересно играть в кошки-мышки, Пеканд похитил приемных родителей Торина, а затем заглянул к нему в гости и поведал страшную историю о злой волшебнице Люцентии, виновной в постигшем Торина горе. Торин, как и положено юному герою, полон желания расквитаться с коварной злодейкой и готов хоть сейчас отправиться в путь. Довольный Пеканд покидает Торина, чтобы издалека любоваться его злоключениями.

Путь Торину предстоит весьма неблизкий — ведь мир, в котором он живет, имеет очень своеобразную структуру: он состоит из множества миров, расположенных один внутри другого, этот мир отдаленно напоминает кочан капусты. Торин начинает свой долгий и трудный путь с самой поверхности мира ("Земель наверху") — если так можно выразиться, с поверхности этого "кочана", — и на протяжении игры ему предстоит спуститься в самый центральный мир,— фактически, до самой, так сказать, кочерыжки, — где его и ждет жаркая финальная схватка со злодеем Пекандом. Игра делится на уровни-миры, и у вас есть возможность не проходить все по порядку, а начать игру с любого мира — хоть с самого последнего, но поступать подобным образом мы вам все-таки не советуем, согласитесь: куда интересней проходить все эти уровни-миры строго по порядку.

Управление игрой

Если у вас есть хоть какое-то представление о приключенческих играх вообще, и о играх фирмы Sierra в частности, можете смело пропустить этот раздел, вы и так прекрасно во всем разберетесь.

Main Menu (Главное меню)

Главное меню вы сможете вызвать, если подведете курсор к левой части экрана. В нем всего три пункта: **File**, **Game** и **Help**

File (Операции с текущей игрой)

Зайдя в этот пункт, вы сможете разобраться с текущим состоянием игры.

New начать игру заново, если текущая игра вам успела надоесть.

Save записать текущее состояние игры, особенно не помешает это сделать в начале каждого уровня-мира, а также перед теми местами игры, в которых герою грозит гибель.

Open загрузить старую сохранялку.

Quit окончательно выйти из игры.

Game (Настроечное меню игры)

Здесь вы сможете настроить все параметры игры, приведя их в полное соответствие с вашими вкусами:

Audio Mixer настроить громкость звука (вообще-то, то же самое можно сделать и покрутив ручку громкости на колонках).

Sound Effects on/off включить или выключить звук, громкость которого вы только что регулировали.

Walking Speed настроить скорость игры (та скорость, которая стоит по умолчанию, на наш взгляд, вполне приемлема)

Hint Timer этот пункт меню позволит вам установить вам промежуток времени между появлением подсказок (хинтов).

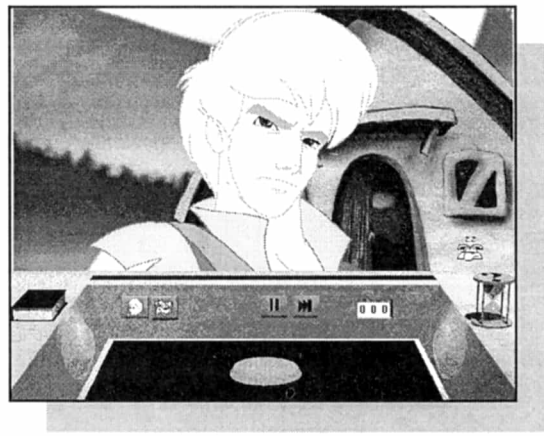
Help (Помощь)

Зайдя в этот пункт главного меню, вы можете получить множество как полезных, так и совершенно бесполезных советов по игре. Хотите — загляните, но вряд ли вы узнаете для себя что-нибудь новое.

Управление героем и вид игрового экрана

Управление героем при всем желании не назовешь очень сложным — герой послушно следует за курсором, имеющим вид или стрелы или стрелки (стрела и стрелка — две очень разные вещи: стрелка это условный знак, обозначающий направление, стрелами же обычно стреляют

из луков и арбалетов). По большому счету, эти два вида курсора выполняют одну и ту же функцию — указывают направление, в котором герою надлежит двигаться. Но вот курсор, принявший вид стрелки, позволяет использовать предметы: если курсор, наведенный вами на предмет, стал ярко-белым, это значит, что герой может либо взять этот предмет, либо как-то его использовать. Кроме того, при помощи двух стрелочек по краям экрана вы сможете посмотреть, что находится за его пределами. Торин, кстати — далеко не единственный герой этой игры, есть у него верный и неразлучный спутник — зверушка, крайне отдаленно напоминающая собаку и откликающаяся на кличку Бугу. Бугу — это не просто собакоподобная зверушка, есть у этого забавного существа способности, делающие Бугу поистине незаменимым спутником, — он может принимать любую форму, вернее не любую, конечно, а форму того предмета, который Бугу уже видел, и не только видел, но и научился в него превращаться. Предметы, достойные подражания (т.е. превращения), Бугу выбирает сам по каким-то своим, загадочным критериям.



Знакомьтесь — Торин

В нижней части экрана вы сможете найти все необходимое, чтобы отдавать Торину и Бугу все команды, помимо движения и подбора предметов. Книга в левой нижней части экрана предназначена для того, чтобы еще раз прокрутить ранее услышанный диалог, если вы чего-то не расслышали, причем прокрутить диалог вы можете и в текстовом режиме. Иконки, которые изображают физиономии Торина и Бугу, помогут вам сделать трудный выбор между между имуществом, которым располагает Торин, и набором форм, в которые может превращаться Бугу. Другими словами, вы можете посмотреть все предметы, которые насобирал Торин по ходу странствия, либо все формы, в которые научился превращаться Бугу.

Значок с символом “Пауза” (в точности такой же, как и на магнитофонах) означает возможность поставить игру на паузу. Когда вы пользуетесь голографическим проектором, прослушиваете диалоги и просматриваете анимационные ролики, рядом с символом “Пауза” появляются и некоторые другие видеомагнитофонные символы: перемотка вправо (она позволит вам слегка сэкономить время, опустив длинные ролики и диалоги), а когда вы пользуетесь голографическим проектором, появляются еще и символы перемотки влево и **Play**. Странное загадочное устройство, которое время от времени начинает функционировать в самом левом углу экрана, — это не что иное, как подсказчик; воспользовавшись этой штуковиной, вы сможете получить полезные советы по прохождению игры. Правда за подобные подсказки с вас снимаются очки. Но про подсказки вы смело можете забыть — ведь перед вами наше описание, в котором вы и найдете исчерпывающие ответы на все ваши вопросы. Причем за чтение нашего описания никаких очков не снимается, а снимались бы — тоже невелика беда: эти самые очки абсолютно ни на что не влияют.

Ну а оставшуюся часть нижней части экрана занимают либо изображения тех многочисленных предметов, которые таскает с собой Торин, либо изображения форм, в которые может пере-

воплотиться Бугу. Для того, чтобы использовать тот или иной предмет или заставить Бугу принять ту или иную форму, от вас потребуется всего-то навсего навести на предмет (или на форму) курсор, а затем навести курсор на то, на что вы хотите использовать предмет. Кроме того, здесь же находится такая крайне полезная вещь, как голографический проектор. Это устройство состоит из двух зеленых кристаллов по краям экрана, которые во время работы проектора испускают лазерные лучи. Между кристаллами находится небольшая подставка, куда и следует класть предмет, который вы хотите осмотреть повнимательней. Поместив предмет в голографический проектор, вы сможете рассмотреть его со всех мыслимых ракурсов. Но этим возможности проектора далеко не исчерпываются: вы сможете совершать над предметом определенные действия — если предмет открывается (например, если этот предмет — закрытый медальон), вы сможете его открыть; но и это еще не все — вы сможете применять один предмет на другой (один из предметов должен быть помещен в проектор, а другой взят из инвентория — списка предметов), в результате из двух предметов может получиться третий. Вообще-то для подобных манипуляций пользоваться именно проектором далеко не обязательно, но при помощи него делать все эти действия намного удобнее.

Теперь, когда вы разобрались с меню и управлением, самое время отправиться в путь.

Прохождение игры

Lands Above

Вам не остается ничего другого, кроме как вернуться к дому своих приемных родителей. Возьмите около дома веревку и топор. Теперь смело заходите в дом. Буги, тщательно обследовав обстановку, примет форму коробки. Обратите самое пристальное внимание на небольшой столик, стоящий рядом с креслом. Со столика вы сможете взять кисет. В небольшой корзинке с вязанием вы найдете червяка. Вам придется его изловить. Ловля червяков — занятие непростое, с ходу сделать это будет крайне проблематично: червяк — создание крайне шустрое и подвижное, вам придется ловить его при помощи курсора. Как только курсор сделается ярко белым, тотчас же щелкайте мышкой. Не исключено, что вам придется предпринять несколько попыток.

Теперь в доме вам делать больше нечего. Выйдите наружу и двигайтесь направо. Когда дойдете до развилки, сорвите с небольшого куста сиреневые ягоды. Около дерева, по которому снуют мелкие червяки, вы обнаружите проход. Конечно же, зайдите в него. Вам придется применить червяка на лист. Теперь прихватите обработанный червяком лист. Путь вам преградит река, но перейти ее не составит никакого труда. Посреди реки растет дерево, и на нем живут улитки. Предложите им новое место жительства — обработанный червяком лист. Они начнут бурную и продолжительную дискуссию по поводу вашего предложения и наконец согласятся.

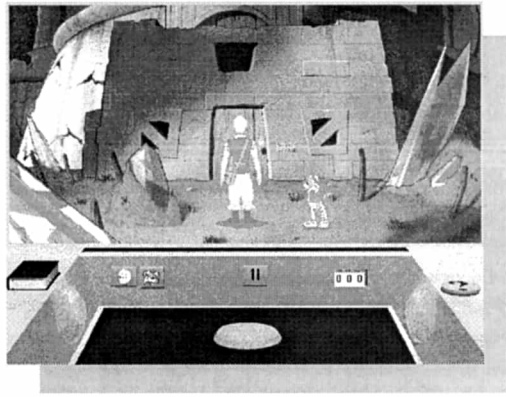
Теперь загляните в проход в кустах. Взберитесь на небольшой сучок. Привяжите веревку к своей ноге. Ну а другой конец веревки, как легко догадаться, привяжите к суку и, не испытывая никаких сомнений, прыгайте вниз. Торин, достигнув поверхности реки, успеет схватить кусок грязи, но при этом умудрится потерять сумку. Теперь начинайте раскачиваться. Как это сде-

Герои и пейзаж...

лать, наверное, и так понятно: вы должны наводить курсор то вверх и влево, то вверх и вправо. Когда вы очень сильно раскачаетесь (амплитуда раскачивания будет достаточно высокой), постарайтесь как можно скорей ухватиться за сук, расположенный справа. Бугу, пока вы занимаетесь всеми этими акробатическими упражнениями, не теряет времени даром — он уже успел разыскать потерянную вами сумку. Теперь можете спуститься на дорогу и продолжить свой путь. Двигайтесь вправо. Вскоре вы наткнетесь на дерево с очень своеобразным причудливым сплетением корней. Отрубите у этого дерева корень, по форме напоминающий почти правильный квадрат (корни у деревьев, как известно, отрубаются при помощи топора), и пополните этим корнем ваш инвентарий. Теперь можете идти дальше вправо. Вскоре вы дойдете до небольшого уютного домика. Теперь при помощи топора отбейте кусок кристалла у самого порога дома. В домике, оказывается, живет Страж, в обязанности которого входит охранять проход в следующий мир. Обязанности стража исполняет тщедушный сухонький старичок, страдающий склерозом и старческим маразмом. Бугу, стоит вам войти внутрь домика, моментально научится превращаться в лампу. Вам предстоит очень долгий и изматывающий диалог с престарелым Стражем; в ходе этого диалога вы пытаетесь донести до старичка мысль о том, что вам позарез необходимо попасть на другой уровень мира. Но старичок оказывается на поверку очень хитер — бесплатно он вас никуда не пустит. Придется вам оказать ему кое-какие услуги. Как выяснилось, Страж слегка проголодался, и вам придется его покормить. Легко сказать: покормить, — а чем же он, собственно говоря, питается? Старичок не спешит делиться этой тайной — вам придется поговорить с ним, выйти, а затем еще раз поговорить. После этих мытарств выяснится, что старичку позарез необходим ягодный сок. С соком никаких проблем не предвидится: ягоды у вас есть, отдайте их старичку, и он заставит вас приготовить ему сок. Но одним соком дело не кончится. После сока старый гурман возжелает “слуггети” и “пеатовых шариков”. Пеатовый мосс — сырье для изготовления загадочных шариков — не что иное, как тот кусок грязи, который вы подобрали, выделывая акробатические трюки над болотом. А вот что такое слугги, из которых готовится слуггетти? Их вам придется поискать. Но искать долго не придется. Вам всего-то надо спуститься до развилки и пройти вниз до замка. Здесь-то вам и пригодятся улитки: киньте несчастных созданий в реку около подъемного моста. Они привлекут самое пристальное внимание чудовища, обитающего в реке. Оно высунет длинное склизкое щупальце и этим щупальцем собьет вас с ног — неприятно, конечно, но не смертельно. Зато вы сможете подобрать кусочек слизи.

Теперь идите к дереву с червяками и положите на землю рядом с деревом кусок слизи. Попросите Бугу превратиться в коробку и используйте эту коробку на кусок слизи. Теперь отойдите в сторону, чтобы не пугать червяков. Теперь можете возвращаться назад к старичку. Вручите старичку улиток. Но после сытного обеда ему необходим десерт. С десертом не будет никаких проблем — им станет срубленный вам корень причудливой квадратной формы (**root**).

Сытый и довольный страж открывает проход вниз. Не забудьте взять его прощальный дар — в руках старичок держит целую охапку кристаллов, возьмите на память один из них. Вы оказались в очень просторном зале. Подойдите к пульту в углу. Используйте подаренный Стражем кристалл: наводите его на цветные пятна на пульте до тех пор, пока площадка в центре зала не станет идеально ровной. Теперь приблизьтесь к чашке рядом с площадкой и зачерпните немного песка, используя кисет. Чтобы покинуть этот уровень мира, вам понадобится всего-то навсего высыпать песок из кисета.

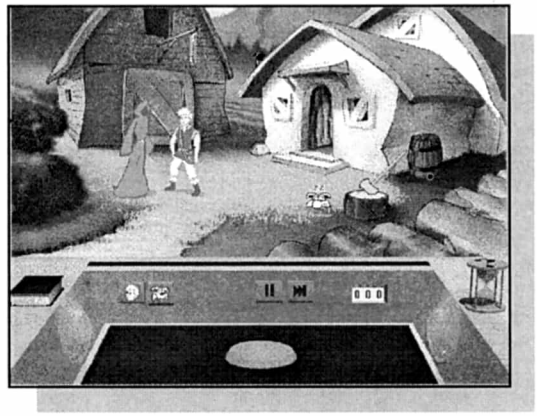


Что ждет Торина за этой дверью?

Escarpa

Путешествие между мирами заканчивается падением вниз головой, поблизости от вас приземляется зеленоватая пластинка. Теперь вы должны подняться чуть выше к маленьким окошкам и вытащить еще одну из плиток, наглухо закупоривших одно из окошек. Теперь вы можете спуститься вниз к деревянной двери. Открыв ее и переступив порог, вы станете участником Шоу Баттернатов. Вас ждет долгая и увлекательная беседа с миссис Баттернат. Говорить с этой экстравагантной дамой придется очень долго, до тех пор, пока диалог не начнется по новой, то есть не пойдет по второму кругу. Если вы не знаток английского, длинные реплики можно промотывать, если с языком у вас все в порядке, эта беседа заставит вас не раз улыбнуться. Но ваши усилия не будут напрасными: эта дама расскажет вам о короле Руперте и королеве Ди, и постигшем эту чету горе — их дочь, юная принцесса, бесследно исчезла. Буги тоже не теряет времени: он тем временем научился превращаться в лопатку и йо-йо.

У Баттернатов вам больше делать нечего, спускайтесь вниз к ... ну, назовем это прачкой (ведь это забавное существо стирает белье). Вам придется снять с бельевой веревки прищепку. Кроме того, все на том же экране вы сможете зайти в другой проем, ведущий наверх. Вы окажетесь у моста, по которому вы сможете забраться еще выше, в конце концов вы окажетесь у королевского дворца. Вас ждет еще один продолжительный диалог — на этот раз с королем и королевой. Они поистине убиты горем, и, естественно, будут говорить вам только о своей пропавшей дочери. В результате ваш инвентарий пополнится медальоном с портретами королевы и короля. При помощи голографического проектора вы сможете любоваться изображением правящей четы. Щелкните курсором на пятна краски над троном, а затем обратите самое пристальное внимание на дырки в потолке, из которых торчат кристаллы. Одна из дырок пуста, а у вас есть кристалл — так что воткните кристалл в дырку, и над троном появится еще одно цветное пятно. Король с королевой будут в восторге и облагодетельствуют вас приглашением на королевский бал. Да, это вне всякого сомнения высокая честь. Теперь вам осталось взять со стола в задней части тронного зала окорок, после чего смело можете покинуть королевский дворец. Баттернаты давно мечтали попасть на королевский бал, отчего бы не осчастливить это почтенное семейство? Идите к Баттернатам и отдайте им приглашение. Теперь вы без всяких проблем сможете взять имеющуюся у них зеленую плитку (долго искать ее в бардаке, царящем у Баттернатов, не придется — цветная, вернее зеленая, плитка, резко выделяется на общем черно-белом фоне).



Не верьте таинственным незнакомцам

Теперь снова спускайтесь вниз мимо трудолюбивой прачки и направляйтесь в пещеру, расположенную слева. Пробравшись под ее своды, вы сможете найти еще один кусок зеленой черепицы. Попросите Бугу превратиться в червяка — в таком обличье ему не составит никакого труда пролезть в дырку, которую и закрывает-то только что найденная вами зеленая черепица. То, что вы теперь видите на экране, напоминает репродукцию картины "Негры воруют уголь с угольного склада темной безлунной ночью". Темно одним словом. Но не забудьте, что Бугу умеет превращаться в лампу. То, что осветили лучи лампы, в которую превратился Бугу, представляет собой груду коричневой жижи, которая называется **dragon poo** (скорее всего, это словосочетание, в особенности последнее слово, которого нет ни в одном словаре, переводится как "куча фекалий дракона, страдающего желудочно-кишечными заболеваниями"). Попросите Бугу стать лопатой и накопать немного драконьих ... э-э какашек. Бугу далеко не сразу согласится на ваше предложение стать лопатой (а вы бы согласились в подобной ситуации?), но уговорить его не составит большого труда. Немножко драконьего пу окажется в вашем распоряжении. Выйдя наружу, вы сможете подойти к своеобразному трамплину. Выложите на его край кусок окорока. Он незамедлительно свалится вниз и не сможет не привлечь внимание двуглавой птицы, обитающей внизу. Птица отправится на охоту за окороком, а вы спускайтесь к временно опустевшему птичьему гнезду. Сдвиньте экран так, чтобы было видно растущее чуть ниже дерево, и киньте прямо на него драконий пу. Драконий пу — удобрение что надо, и дерево начнет стремительно расти. По стволу дерева-переростка вы сможете спуститься вниз, к выходу с этого уровня мира. Пока что этот выход совершенно ни к чему — ведь вы еще не собрали девять кусков черепицы, — но теперь, по крайне мере, вам известно, куда идти.

Возвращайтесь обратно к гнезду и поднимитесь вверх по лестнице, после чего вы наткнетесь на сломанный мост. Сломанный мост вас, конечно же, не остановит, вы, не испытывая никаких затруднений, перепрыгнете на другую сторону. Теперь вам придется спускаться вниз. В конце концов вы окажетесь в комнатке, заваленной самым причудливым барахлом. Эта комнатка на поверку оказывается предбанником. В предбаннике никого нет, и никто не помешает вам пополнить свой инвентарий бесхозными вещичками, тем более барахла здесь столько, что просто глаза разбегаются. Возьмите опахало, красный ковер, бело-голубую подушку, а также не забудьте взять знак, что-то категорически запрещающий (что именно он запрещает — судите сами: на нем нарисована перечеркнутая жирная задница). Зеленая табличка на палке оказывается, при ближайшем рассмотрении, еще одной черепицей (тоже не забудьте прихватить). Ну а теперь снова поднимайтесь к мосту и загляните в пещеру. В пещере находится логово невероятно вонючих скунсов, так что вонь здесь стоит такая, что просто дышать нечем. Чтобы не испытывать подобного дискомфорта, заткните нос прищепкой. Дайте скунсам возможность как следует изгадить ковер своими, как бы это поточней сказать, защитными ферментами.

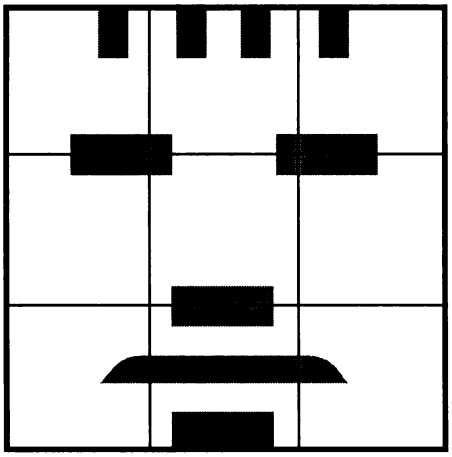
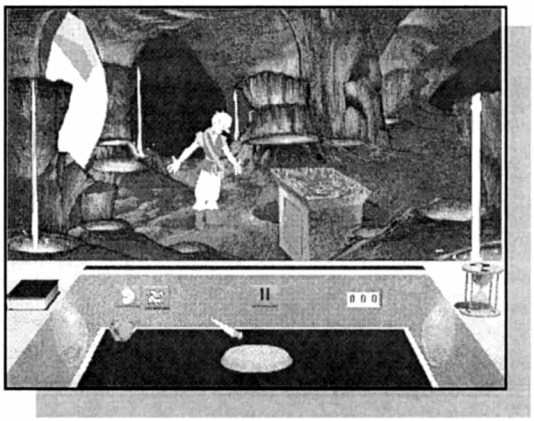


Рис. 1

Теперь идите в глубину пещеры и выйдите из нее с противоположной стороны. Вы наткнетесь на местного старичка, погрузившегося в медитацию (до просветления ему осталось наверное совсем чуть-чуть). Завяжите с ним беседу (на ваши реплики он будет отвечать чем-то, наподобие знаменитого "давно здесь сидим"). Говорить с ним вам придется целых три раза. В конце концов вы заключите сделку, которая полностью удовлетворит обе стороны: вы получите еще одну пластинку, а в распоряжении старичка окажется голубая подушка, которую вы сперли в предбаннике. Радость старичка вполне можно понять — медитировать на жестком и холодном камне все же не столь удобно, как на мягкой подушке.

Теперь можете вернуться в пещеру и снова спуститься в предбанник. Легко догадаться, что раз есть предбанник, значит где-то поблизости должна быть и сама баня. И баню действительно можно обнаружить чуть ниже, причем не просто баню, а женскую баню. Там есть еще одна зеленая табличка, но пока что она находится вне вашей досягаемости — путь в женскую баню для вас заказан. Вам придется выйти на балкон, затем кинуть ковер, над которым потрудились скунсы, на другой балкон, расположенный внизу точно под тем балконом, на котором вы стоите (увидеть его вы сможете, лишь когда сдвинете экран вниз). Чтобы усилить эффект, помашите опахалом — посетительницы женской бани незамедлительно кинутся врассыпную. Еще бы, о каком мытье может идти речь при такой вонище? Бугу придется превратиться в йо-йо, а вам придется спустить его в дырку около лестницы. Бугу, не испытывая никаких затруднений, сможет взять столь желанную зеленую пластинку. Возможно, у вас возникнет желание не поручать столь ответственное дело Бугу, а лично спуститься за этим куском черепицы. Заранее предупреждаем: делать этого не стоит — ступеньки лестницы не выдержат веса Торина, и вам останется лишь послушать предсмертные вопли юного принца, падающего в бездонную пропасть. Если у вас хорошая звуковая карта, можете, конечно, оценить мастерство создателей звуковых эффектов, но злоупотреблять этим, право, не стоит. Теперь можете подняться наверх. Отдайте прачке знак, который запрещает кое-что делать. Прачка сполоснет его, и выяснится, что это еще один кусок черепицы. Теперь в вашем распоряжении почти что полный комплект зеленых пластинок, и вы смело можете отправляться в храм (это, если вы еще не забыли, то самое место, в которое можно попасть, спустившись по дереву, удобренному драконьими фекалиями) и сложить мозаику из имеющихся у вас плиток (пока что соберите их в любом порядке). Да, вы правы: одной плитки не хватает. За нею вам придется идти к королю. После сравнительно непродолжительной беседы щелкните мышкой на зеленый ковер, разостланный перед троном, и король отдаст вам последнюю пластинку. Теперь вам предстоит в последний раз спуститься в храм. Перед вами стоит несложная задача — окончательно собрать мозаику. (См. рис.1). Вы должны собрать не что иное, как примитивно нарисованную рожицу. Теперь вам придется еще раз применить порошок из кисета. И вы, наконец, окажетесь на следующем уровне мира.

Pergola



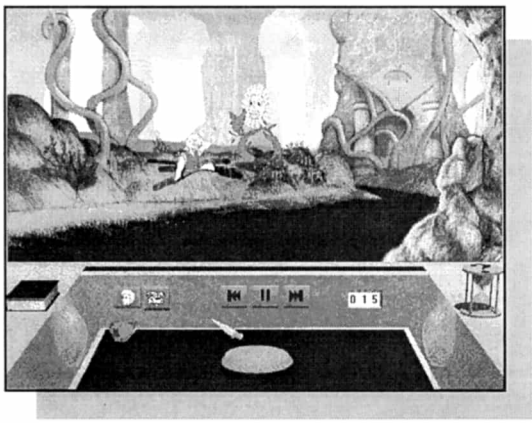
Используйте динамит на сейф

Можете идти в любом направлении — куда бы вы ни пошли, вы все равно провалитесь вниз, прямиком к толпе лилипутов-людоедов. В том, что они именно людоеды, вы очень быстро убедитесь, если будете бездействовать, — эти малютки, подобно пираньям, оставят от вас один лишь обглоданный скелет. Чтобы вас не постигла столь печальная участь, просто щелкните курсором на руку героя, и тогда он разгонит этих мелких кровожадных тварей. Этим действием вы спасете не только свою собственную жизнь, но и, попутно, жизнь положительного лилипута. Он отведет вас к принцессе Лине, той самой, бесследно пропавшей принцессе — дочери короля Руперта. Чтобы девушка не послала вас куда подальше, покажите ей открытый медальон с изображением ее родителей (надеюсь, вы не забыли открыть этот медальон на голографическом проекторе). Лина не будет возражать, если вы достанете ножик из ее ботинка и при помощи этого ножика освободите ее от пут.

Теперь можете немного отдохнуть и расслабиться, погрузившись в созерцание очень продолжительных лирических сцен. Когда запас лирических сцен, наконец, иссякнет спасенный вами положительный лилипут проводит Лину и Торина к магическому знаку. Ваша задача не так уж и сложна, как кажется на первый взгляд: от вас требуется, чтобы вы расставили карликов таким образом, чтобы на каждой линии звезды у карликов был общий элемент одежды. Когда головоломка будет успешно решена, вам придется подняться на лифте. Подняться и ... столкнуться с новой головоломкой. Но решить ее, опять-таки, достаточно просто: сначала рассортируйте карликов по половому признаку — женщин налево, мужчин направо, — создав мужской и женский хоры; тогда перед вами появится дирижерская палочка, и вы должны будете расставить карликов согласно высоте их голосов. Самые высокие должны находиться ближе к центру. Теперь, когда с голосами вы успешно разобрались, возьмите палочку и заставьте показать, на что они способны. Песня карликов настежь откроет две двери, ведущие, соответственно, к двум выходам из этого мира — наверх и вниз. Как легко догадаться, Лину и Торина ждет разлука — Лина предпочтет отправиться домой (наверх), а Торину необходимо продолжить путешествие, а значит, его ждет путь вниз.

Astenia

Откройте расположенную рядом с вами тумбочку и возьмите закрытую бутылку. Откупорьте бутылку при помощи голографического проектора, и вы выясните, что в ней хранятся салфетки. Для чего же используются салфетки? Ну как для чего — для протирания грязных поверхностей. Вот и используйте салфетку по назначению — примените бутылку на верхнюю поверхность тумбочки. В результате ваших действий обнаружится, что верхняя поверхность тумбочки представляет собой зеркало. Аккуратно шлепните рукой по его краю, и вы увидите дверь,



Крокодилы здесь...
Они просто опустились на дно

которой еще секунду назад не было и в помине. Сквозь эту дверь вы сможете выбраться наружу. Сверните направо и, спустя некоторое время, вы увидите некий загадочный промышленный объект, который мы условно назовем психоделическим военным заводом (очевидно, на этом заводе выпускаются боевые отравляющие галюциногены). Нажмите на квадратное железное устройство в правом краю экрана, и вы станете счастливым обладателем только что выкатившегося пушечного ядра. Но поймать ядро вы сможете, лишь сделав шаг назад (кликните на место сзади вас, где курсор подсветится белым). Но одного ядра вам будет недостаточно, и вам придется насобирать их целых четыре штуки. Теперь можете идти к качелям. Вам придется накидать туда ровно столько ядер, сколько требуется, чтобы уравновесить ваш вес (Торин весит ровно четыре ядра). На месте загадочной двери совсем неподалеку от того места, где вы недавно вышли на поверхность, появляется катапульта. Вам придется вернуться за еще одним ядром. Теперь приведите катапульту в боевое положение, наведя курсор на рычаг.

Теперь вам придется выстрелить Торином из катапульты: закиньте оставшееся ядро в катапульту или просто залезьте вместе с ним, затем перережьте ножом веревку и выстрелите сами себя из катапульты (заранее предупреждаем: стрелять ядром или героем игры по отдельности бесполезно — и то и другое упадет в раскаленную лаву). В результате удачного выстрела вы приземлились прямо на острове посреди моря раскаленной лавы. С этого не слишком гостеприимного острова вам придется выбираться по лабиринту. Если вы не хотите заблудиться, двигайтесь по средней части лабиринта до конца вправо, потом чуть-чуть влево, присмотритесь — увидите, как что-то блестит: блестящим предметом окажется гаечный ключ. Возьмите этот ключ, а потом отправляйтесь к единственному возможному выходу (в том, где он находится, ошибиться сложно). Покинув лабиринт, вы сразу же наткнетесь на очень странное устройство. Об этом устройстве с ходу можно сказать только одно: оно неисправно. Тут-то вам и пригодится гаечный ключ. Конечно же, примените гаечный ключ на гайку (для чего же еще нужен гаечный ключ?). Подкрутив гайку, вы тем самым заставите это загадочное устройство заработать. Как выяснится, это крайне полезное устройство — оно создаст мостик, и вы сможете беспрепятственно перебраться дальше. Теперь перед вами еще один лабиринт, и этот лабиринт никак нельзя назвать очень сложным. Двигайтесь по нему прямо, никуда не сворачивая, а выбравшись, сразу же коснитесь блестящего камня, а затем вам

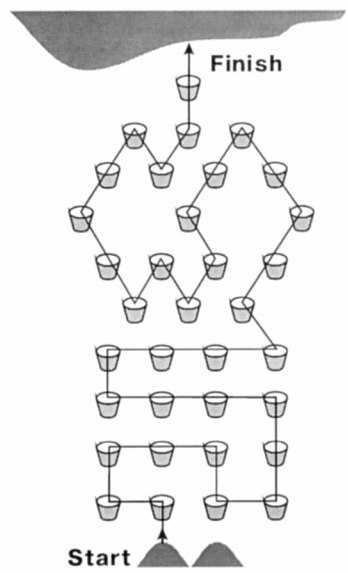


Рис. 2

предстоит целая серия прыжков по платформам, торчащим из лавы. Платформы, стоит вам их коснуться, норовят погрузиться в лаву и, чтобы и вам не погрузиться вместе с очередной платформой, внимательно посмотрите на рисунок 2. Ваша задача: сделать так, чтобы утонули все без исключения платформы, и при этом не утонуть самому. Как только море лавы осталось за спиной, вы оказываетесь у самого выхода с этого уровня мира. Но чтобы беспрепятственно покинуть его, вам придется решить не слишком сложную головоломку с кристаллами: вы должны проложить через кристаллы траекторию луча. Сделать это проще простого: в каждом из кристаллов вы сможете обнаружить кусочек траектории. Но если вам не хочется зря терять время и не терпится попасть на следующий уровень мира, можете просто посмотреть на приведенный ниже рисунок 3.

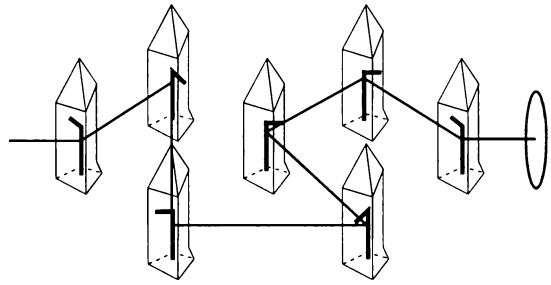
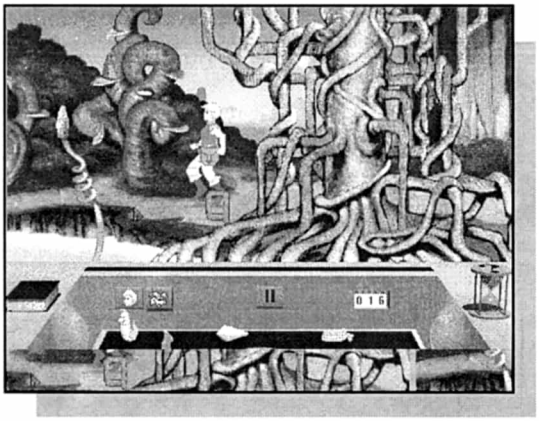


Рис. 3

Tenebrus

На очередном уровне мира у Торина с ходу возникают кое-какие проблемы — дело в том, что в очередной мир Торин буквально влетает и со всего разлета ударяется головой об трубу. Последствия удара печальны — Торин теряет сознание, что, впрочем, ничуть не удивительно. Бугу легко сможет оказать пострадавшему первую медицинскую помощь, как только вы превратите Бугу в медсестру; как выяснилось, никаких серьезных травм у Торина нет. Придя в себя, поднимитесь к небольшой двери, открыть эту дверь вы сможете при помощи ножа. Вы окажетесь в недрах вентиляционной системы, и вам не останется ничего другого, кроме как ползти вперед по узкой вентиляционной трубе. Впрочем, труба окажется не столь уж и длинной — вскоре она кончится, и Торин, проползя по инерции несколько метров по воздуху, неизбежно свалится вниз. Падать вам придется долго, очень долго — путь к земле ох как неблизок. Падение с такой высоты — само по себе штука неприятная, а вас еще вдобавок ко всему и арестуют за злостное умышленное нанесение вреда почве. Когда вы окажетесь в местной камере предварительного заключения, к вам в гости заявится не слишком симпатичное чудовище, посланное вашим старым приятелем — черным магом. Зовут эту "неведому зверушку" Дрип, и пугаться его не стоит — он не будет сворачивать вам шею, откусывать руки и ноги, пожирать заживо, нет, он вообще и когтем вас не тронет, всего-навсего унесет в неизвестном направлении вашего верного спутника — Бугу.

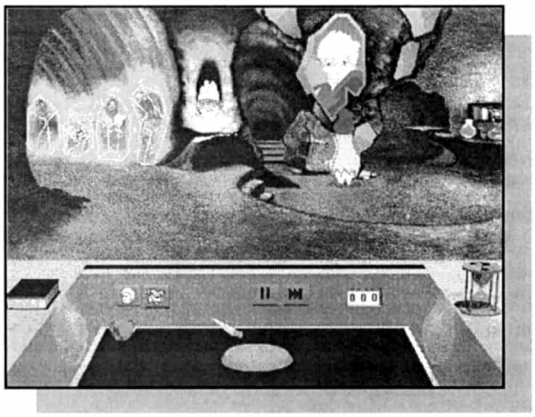
В предварительном заключении вас продержат очень недолго. Вскоре вас отведут на заседание суда, где вы сами, не прибегая к услугам адвокатов, сумеете себя оправдать. По окончании суда грубые стражи порядка просто вышвырнут вас на ту самую полянку, куда вы так неудачно приземлились. Вам не останется ничего другого, кроме как сорвать цветок, очень отдаленно напоминающий камыш, из растущего поблизости куста. Теперь немного поболтайте с подсолнухом — болтайте с ним до тех пор, пока он не пожалуется на настырных шелковых червей, причиняющих ему некоторые неудобства. Затем отойдите вправо и начните разговаривать с деревом, поплачьтесь ему в жилетку (вернее в кору), во всех подробностях расскажи-



Это дерево лучше рубить под корень

те ему обо всех ваших злоключениях, разжалобьте до предела несчастное растение, пока дерево не пустится в воспоминания о своем собственном тяжелом детстве и не выплачет горькую смоляную слезу. Вам необходимо вымазать в этой смоле сорванный вами цветок. Теперь возвращайтесь обратно к подсолнуху, вы ведь еще не забыли: он совсем недавно жаловался вам на шелковых червяков, — теперь вы уже в состоянии оказать ему неоценимую помощь. Всего-то и делов, что намазать листья под ним смолой и прилепить к ним коварных червяков. Теперь соберите этих червяков — авось когда-нибудь пригодятся. Ну вот, сделали доброе дело, можно перевести дух и смело идти дальше. Но идти дальше не так просто, как кажется на первый взгляд, — сразу за печальным деревом, погруженным в глубокую депрессию и воспоминания о тяжелом детстве, начинается невероятно крутой склон, сорваться с которого легче легкого (сорвавшись, Торин издает впечатляющую симфонию предсмертных воплей). Для того, чтобы беспрепятственно пересечь это коварное местечко, тщательно разыскивайте при помощи курсора места, где трава говорит (вернее, пищит очень тонким голоском): “Да, все в порядке”. Щелкая курсором на места с такой вот разговорчивой травой, вы, не испытывая никаких затруднений, доберетесь до безопасного края склона. Но если вы окажетесь на этом склоне, так и не избавив подсолнух от шелковых червей, трава будет абсолютно равнодушна к вашей судьбе, и ваши шансы пробраться по склону будут фактически равны нулю.

Вскарабкавшись наверх, вы увидите перед собой весьма обширное здание, в котором без труда узнается Амфитеатр. Ну что ж, вперед — попробуем силы в местном шоу-бизнесе. Оказавшись внутри Амфитеатра, вы попадете в длинную гримерку, которая опоясывает здание по кругу. В первую очередь возьмите оставленные многоножкой цилиндр и тросточку. Вскоре вы увидите кролика Багса Банни, который в этом мире, где никто не смотрит мультфильмы с его участием, подрабатывает мишенью для стрельбы из лука (судя по состоянию его ушей, напоминающих дуршлаг, работа эта крайне опасная). Вскоре появляется и стрелок со своим неразлучным луком. После того, как он выпустит в кролика пару стрел (то ли кролик — не слишком удобная мишень, то ли у стрелка руки не тем местом пришиты) и уйдет, в сердцах бросив лук, поговорите с этим несчастным забитым (или вернее застреленным) существом с простреленными и забинтованными ушами, и оно горько пожалуется вам на то, что его уволили с работы. Пожалев кролика, тем не менее не забудьте взять брошенный стрелком лук и отправляйтесь в путешествие по гримерке. Вам придется поболтать фактически с каждым, кого вы встретите на пути. Далеко не всегда это будет пустопорожняя болтовня — у звукооператора после особо долгого диалога вы сможете поменять запись своего голоса на запись голоса Люцентии. Если в нашем мире носителями аудио-записей являются кассеты и компакт-диски, то в том далеком мире эту роль выполняют кристаллы. Полученная вами запись имеет вид шкатулки, в которой хранится кристалл. Не забудьте при помощи голографического проектора положить кристалл



Логово Люцентии. Сеанс связи с шефом

в шкатулку, а точнее, в углубление для воспроизведения звука, и затем послушать, что говорит Люцентия, сделать это вы сможете, нажав на клавишу **Play** посередине между двумя углублениями для кристаллов. Теперь можете идти дальше. Вскоре вы наткнетесь на волынку, брошенную кем-то на пыльную полку, подберите бесхозный музыкальный инструмент. Обратите внимание на плакат, висящий на стене неподалеку от слепого волшебника Зиппи. Плакатом никто не интересуется, значит его смело можно сорвать. Теперь поговорите с несчастным Зиппи. Он крайне расстроен тем, что у него совсем не ладятся волшебные трюки. Причина этого — не отсутствие профессиональных навыков, а отсутствие профессионального реквизита. Ведь каждый уважающий себя волшебник должен иметь шелковый плащ, цилиндр и волшебную палочку, а у Зиппи нет ни того, ни другого, ни третьего. Да, надо бы помочь бедняге. Пройдя всю гримерку по кругу и снова наткнувшись на кролика, предложите ему поселиться в цилиндре. Кролик с радостью примет подобное приглашение. Отнесите цилиндр с кроликом волшебнику Зиппи. Затем подберите с пола пилу (она валяется неподалеку) и аккуратно распилите ею тросточку. Распиленную тросточку (ну чем не волшебная палочка, во всяком случае, очень похожа) отдайте Зиппи. Теперь осталось изготовить последний предмет реквизита, сделать это очень просто: примените шелкового червя на плакат и отдайте Зиппи получившийся шелковый плащ. Ну вот и все, теперь у Зиппи, наконец-то, появился полностью укомплектованный реквизит настоящего волшебника. Его благодарность не будет иметь границ — растроганный до самых потаенных глубин души, он отдаст вам самое дорогое, что у него есть — магическую книгу. Ради такого подарка, конечно, стоило совершать добрые дела.

Подберите с пола кляксу светлого цвета (она останется после того, как акробат, жонглирующий своей дочкой, уйдет), затем используйте ее на лук, а затем используйте на лук пилу. В итоге этих хитроумных манипуляций на свет появится весьма экзотичный музыкальный инструмент, с крайне своеобразным звуком. Что же делать с этим музыкальным инструментом? Конечно же, играть на нем. Продемонстрируйте свои навыки владения этим инструментом долговязой девице-менеджеру, которая совсем недавно доставала вас своими просьбами принять участие в музыкальном шоу. Ну что ж, шоу так шоу. Вас моментально попросят подняться на сцену, и ваш герой не найдет ничего лучшего, кроме как, невероятно фальшивя, терзая пилу и извлекая из нее пронзительные, неприятные звуки, исполнить песню о Землях Наверху, где полно любви. В нашем мире ваше выступление, вне всякого сомнения, имело бы успех, но в мире этой игры подобное издевательство над зрителями вам даром с рук не сойдет, и вас снова арестуют. На этот раз все ваши попытки хоть как-то оправдаться не увенчаются успехом (слишком уж ужасное преступление), и вас просто-напросто выкинут с этого уровня мира, причем выкинуть вас могут только в одно место — в **Nul Void** — в последний, центральный слой этого похожего на кочан капусты мира. Туда-то, собственно говоря, вам и надо. Вы почти у цели своего долгого путешествия.

Nul Void

Да, вот вы и добрались до самого центра мира. Странное это местечко — например, здесь явно не все в порядке с элементарными законами физики, в частности, начисто отказал такой незыблемый закон, как закон всемирного тяготения. Вы свободно парите в воздухе, ничуть не опасаясь упасть. Парить — это, конечно, хорошо, но вот неплохо бы еще и найти способ перемещения или, проще говоря, найти что-нибудь наподобие реактивного двигателя. Долго искать не придется — у вас же есть волынка. Как только волынка извлечена из инвентория, в верхнем правом углу экрана вы обнаружите небольшую иконку со стрелочками — эта иконка и поможет вам выбирать нужное направление: вы просто нажимаете нужную вам стрелочку, а Торин дует в волынку и двигается в указанном направлении. Если вы станете очень долго держать нажатой одну из стрелок, то постепенно будет накапливаться энергия движения, небольшой индикатор которой расположен прямо под стрелочками. Когда ее значение достигнет максимума, стрелочку можно смело отпустить, и Торин превратится в неуправляемый реактивный снаряд — он помчится вперед с такой скоростью, что неизбежно стукнется головой о край экрана. Стрелочки, ведущие вверх, вниз, влево, вправо и наружу, конечно же, не требуют никаких пояснений, и так с первого взгляда ясно, куда вы сможете попасть, используя их, но не исключено, что на стрелочку, ведущую в глубь экрана, вы, возможно, далеко не сразу обратите внимание. А зря. Ведь именно в глубине экрана, в правом нижнем углу, находится небольшая дверь, куда вам надо попасть (если вы, конечно, не хотите парить в воздухе до бесконечности).

Эта прочная деревянная дверь приведет вас прямиком к магической лаборатории Люцентии. Но не думайте, что вы сумеете беспрепятственно туда проникнуть. Магическая лаборатория — это совсем не то место, куда можно легко войти вопреки воле ее хозяина. За дверью вас ждет-недождется не кто иной, как старый приятель Дрипп — то самое чудище, которое украло у вас верного Бугу. Он неукоснительно выполняет свои обязанности стража. Если вы станете на порог и нажмете на дверной звонок, это будет последнее, что вы сделаете — Дрип сожрет вас и не подавится. Но вы, наверное, еще не забыли о том, что у вас есть шкатулка с записью голоса хозяйки этого монстра — злой волшебницы Люцентии. При помощи голографического проектора соберите из осколков кристалла с записью фразу: “Dreep, come here” — “Дрип, ко мне”, — затем вернитесь в пространство, лишенное тяготения, и вышвырните шкатулку куда-нибудь подальше. После чего можете смело вернуться на порог и нажать на звонок. Чтобы не быть безжалостно съеденным, встаньте под порогом (при отсутствии силы тяжести такие понятия, как “под” и “над” лишены всяческого смысла). Результат ваших действий будет именно таким, как вы и ожидали — страшноватый и глуповатый Дрип откроет дверь, услышит голос хозяйки, которая зовет его прямиком в пустоту, и ему не останется ничего другого, кроме как пойти на этот зов.

Вот вы и у цели — логово коварной Люцентии перед вами. Именно в это место вел вас весь этот долгий, изобилующий опасностями и приключениями путь. Со злыми волшебницами надо говорить на языке магии: примените на Люцентию магическую книгу, и вы незамедлительно поменяетесь с нею местами — окажетесь в центре зала. Затем вам придется расколоть золотой ошейник Люцентии (хоть он и кажется очень прочным, тем не менее, много усилий прикладывать не придется — достаточно просто прикоснуться к нему рукой). Сломав ошейник, вы снимете чары, наложенные на Люцентию злобным Пекандом. Освободившись от чар, Люцентия

расскажет Торину о том, что когда-то в далекие и счастливые времена она была его няней, и что он, на самом деле, — не какой-то там простой крестьянин, а не кто иной, как принц, законный наследник Короля Верхних Земель. Ошеломляющая новость, не правда ли?

Как легко догадаться, наступило время выхода на сцену главного злодея. Злобный маг Пеканд возникает в лаборатории Люцентии. Вот он — долгожданный поединок главного героя с главным злодеем. Схватка будет жаркой. В самый ответственный момент, когда Пеканд будет угрожать зарезать Люцентию, наведите на него курсор. Торин с криками “Нет, не надо” бросится к злодею и, конечно же, окажется в ловушке — бедняга будет балансировать на краю обширной лоханки с раскаленной лавой. В этот критический момент вам снова пригодится магическая книга: примените ее на самого себя, и вы опять поменяетесь местами, но на сей раз с Пекандом. Злодей не так ловок, как Торин и, потеряв равновесие, он свалится прямо в лаву. Злых магов всегда отличал большой запас живучести, но стоит Пеканду высунуться из лавы, как его безжалостно прикончит Люцентия.

Ну вот и все — добро в очередной раз победило зло. Но не спешите выключать компьютер — посмотрите сначала прекрасно выполненный финальный ролик, посвященный дальнейшей счастливой жизни уцелевших героев игры.

Терри Прэтчет и его мир

Краткое введение в историю и географию Плоского Мира, снабженное множеством полезной и необходимой в обыденной жизни информации, а также некотырыми сведениями из жизни "валлшебника" Ринквинда, Багажа, Смерти и Терри Прэтчета, заварившего всю эту кашу

"Способ, как творил создатель,
Что считал он боле кстати,
Знать не может председатель
Комитета о Печати..."

(А. К. Толстой)

"Первая пицца на Диске была приготовлена клатчианским мистиком Ронроном "Глюкавым Джо" Шувадхи, который хвалился тем, что рецепт был открыт ему во сне самим Создателем Плоского Мира, который добавил, что именно пиццу Он, собственно, и пытался сотворить. Те из странствующих по пустыням, которым довелось лицезреть оригинал, по слухам, таинственным образом сохраняемый в Запретном Городе И, говорят, что Создатель имел в виду довольно маленькую пиццу с пепперони, сыром и несколькими оливками, а горы и моря были прибавлены, как это часто бывает, из чистого энтузиазма и в самую последнюю минуту".

(Терри Прэтчетт)

Единственным человеком, который знает, как в действительности был создан Плоский Мир (Discworld), является автор одноименного цикла Терри Прэтчетт. Прославившись в конце 80х как "писатель, сделавший для фэнтэзи то же, что и Дуглас Адамс для научной фантастики", Прэтчетт до середины девяностых был практически неизвестен в нашей стране (впрочем, как и Дуглас Адамс, автор "Справочника для путешествующих автостопом по Галактике") по одной простой причине: его книги, невероятные смешные и занимательные, очень трудно переводить. Правда, Прэтчету повезло все-таки немного больше, чем Адамсу: его книги не переводились в разгар перестроечного "книжного бума" оборзевшими любителями, а недавно вышедшая на руском языке трилогия про 'Номов переведена профессионально и хорошо иллюстрирована.

О популярности же Прэтчета на Западе может свидетельствовать (кроме тиражей и количества переизданий) хотя бы то, что игра по мотивам первой книги о Плоском Мире была написана еще для ZX-Spectrum. Или то, что в Интернет есть MUD (Многопользовательское Подземелье), действие которо-

го происходит в Плоском Мире. Или то, что первая часть компьютерного "квеста" Discworld ("Жуткий заговор"), была опубликована фирмой Sony. Ну и, конечно, то, что в 1997 году вышла вторая часть этой игры.

Между тем о самом Прэтчетте известно очень мало: он родился в 1948 году, опубликовал свой первый расказ в 13 лет, стал журналистом в 1965 году (и увидел свой первый труп через три часа после приема на работу). Впрочем, карьеру журналиста он выбрал не из-за трупов, а в основном из-за того, что журналисты работают под крышей и не таскают тяжелые предметы. Первую свою книгу Прэтчет написал в 20 лет, и полностью перешел на литературные заработки в 39 лет, к великому удовольствию своих читателей, так что сейчас его библиография насчитывает 22 книги из серии "Плоский Мир", и примерно такое же количество "несерийных" произведений.

Говорят, что он разводит плотоядные растения, любит ковыряться в электронике и держит пчел, а недавно закончил работу над картой Анкх-Морпорька, что оказалось не таким уж простым, но довольно увлекательным делом. Впрочем, совершенно точно известно, что он не любит длинных предисловий, совершенно справедливо полагая, что читатель покупает книгу совсем не для того, чтобы читать про ее автора. Итак...

Где-то в межзвездном пространстве медленно плывет великая черепаха А'Туин, неся на своем изъязвленном метеритными кратерами панцире четырех громадных слонов. На спинах слонов, окаймленный низвергающимися в бездну потоками воды Кругового моря (а что им еще остается делать?), лежит Диск — Плоский Мир, а высоко-высоко над Диском на хорошо откормленном белом жеребце по имени Бинки едет Смерть. Жеребец скачет быстрее света (что не особенно трудно, потому что свет на Диске очень ленив и передвигается крайне медленно), а под его копытами медленно проплывает Диск: Край, окутаный пеной вечного водопада, пустыня Клатч, роскошный восточный город Аль-Хали, в котором правит Великий Сериф Креозот (дедушка которого начал карьеру практически с нуля, не имея за душой ничего, кроме ковра-самолета, волшебной лампы и пещеры, полной сокровищ), Пуп Мира, на вершине которого пируют местные боги, Противовесный Континент, знаменитый Великой Стеной, окружающей Агатеанскую Империю (основное назначение которой заключается в том, чтобы не пускать подданных просвещенного Императора-Солнца наружу), кажущаяся с такой высоты тонким ручейком река Анкх, и, наконец, самое интересное на всем Диске место — Анкх-Морпорк, известный отсутствием морали, свободного места и канализации.

Собственно говоря, Анкх-Морпорк известен также и ПРИСУТСВИЕМ некоторых достопримечательностей и памятных мест, например, патрицианского дворца славной фамилии Ветеринаричи, квартала, населенного исключительно

особо опасными отбросами общества и поэтому носящего поэтическое название Мраки, а также Невиданного Университета, в котором веками оттачивались умы (и отращивались животы) лучших волшебников Диска. Среди этих волшебников в свое время оказался и Ринсвинд, назвать которого недоучкой было бы неправильно, потому, что за годы обучения в Университете он не научился абсолютно ничему (и даже не отрастил подобающего волшебнику живота).

От своих собратьев Ринквинд отличается не только полной неспособностью к магии и словом "Валлшебник", коряво вышитым поперек остроконечной шляпы. Из-за того, что у остальных волшебников всегда находятся важные дела или званые обеды, на которых непременно надо присутствовать, всякая мелочь, вроде спасения мира, всякий раз достается Ринквинду. В этих передрягах его зачастую выручает лишь гипертрофированный инстинкт самосохранения, кирпич, замотаный в носок (любой обитатель Мраков предпочтет это оружие мечу-кладенцу, особенно если носок не стирать месяцами), и, конечно, Багаж.

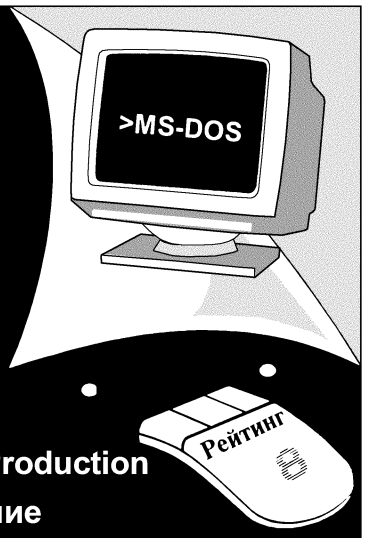
Багаж — это тот самый многоногий сундучок, который неотступно семенит за Ринквиндом и служит очень удобным складом для всего барахла, которое не умещается в карманах балахона его хозяина. Сделаный из разумного грушевого дерева, из которого, благодаря его насыщенности магией, делают еще и посохи волшебников, Багаж способен последовать за своим хозяином в другое измерение, на ту сторону жизни и смерти, в другую Вселенную и вообще повсюду. Что же касается остальных его свойств, то на этот счет существуют только два мнения: одни считают Багаж прсто опасным, другие — исключительно опасным. Ринквинд же изредка использует его вместо стиральной машины.

Но ни носок с кирпичом, ни Багаж не могут помешать Ринквинду взглянуть в глаза Смерти, причем в буквальном смысле этого слова, если, конечно, под глазами можно понимать две точки голубого света, мерцающие в глубине глазниц. Дело в том, что изо всех смертных только пьяницы в последних стадиях опьянения, ведьмы и волшебники могут видеть Смерть при жизни — всем остальным приходится довольствоваться только одной краткой встречей в самом конце своего жизненного пути. Благодаря этой сомнительной привилегии, а также тому, что Смерть частенько захаживает в трактиры Анкх-Морпорка,чтобы заказать цыпленка под соусом карри, пути Угрюмого Жнеца и Ринквинда не раз переплетались самым причудливым образом. Но Ринквинд и не мог подумать о том, что ему придется однажды самому искать встречи со Смертью...

А вот и обещанные полезные сведения: во-первых, Смерть любит (насколько способно любить создание, начисто лишенное всякой биохимии) кошек, и кошки любят его, а во-вторых, орангутанг-библиотекарь очень не любит, когда его, порядочную обезьяну, называют "мартышкой".

Discworld

Мир-Диск



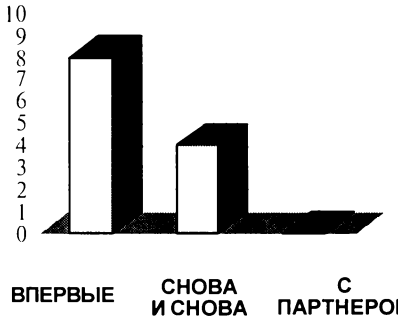
Год выпуска	1995
Распространитель	Psygnosis
Разработчик	Perfect 10 Production
Категория	Приключение

Минимальные условия	386-33	4 Мб	
Оптимальные условия	486-66	8 Мб	CD-ROM 4x
Графика	Lo Res		
Размер	1 CD	RIP 49 Мб	zip 21 Мб
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

8 4



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **8**

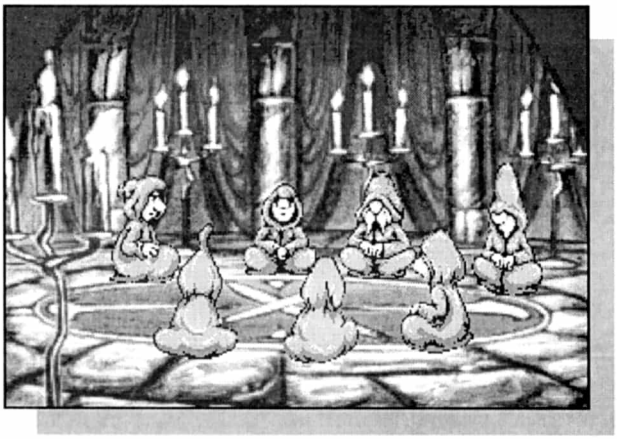
Когда-нибудь этой черепахе надоест тащить на своей спине такую тяжесть

Верите ли вы в то, что земля плоская и стоит на трех слонах, которые стоят, в свою очередь, на большой черепахе, которая плавает в бескрайнем море? Пожалуйста, не надо говорить сразу нет — конечно, все мы люди образованные, чуть ли не каждый день по телевизору Землю из космоса видим и в школе сотню раз слышали, что Земля круглая и крутится, как волчок, вокруг солнца. Но все же, вы-то лично в космосе были? Землю в иллюминатор видели? Вряд ли. А если и попадете, вдруг вы там увидите совсем не то, что ожидали? Вдруг вся эта история про планету, крутящуюся вокруг раскаленного шара (да, кстати, почему это он там на вечном холоде никак не остынет!?), всего лишь плод чьего-нибудь больного воображения, и всеобщая уверенность в этом — только следствие глобальной пропаганды? Ведь, если рассудить здраво, земля-то под нами не крутится, да и полета в пространстве мы тоже не ощущаем, а когда вы в последний раз чувствовали невесомость? Или нам только кажется, что мы точно знаем устройство нашего мира? Нет, в таком важном вопросе нельзя полагаться на чужое мнение и во всем соглашаться с другими людьми.

Создатели этой игры тоже решили не идти на поводу у чужого мнения, и сами создали свой компьютерный мир (вернее сказать, воплотили в электронной форме один из миров замечательного писателя Терри Претчетта), в котором никого не надо убеждать, что земля стоит на трех слонах, — это и так все знают. Мир этот называется Discworld (Мир-Диск), мы будем называть его просто диском, хотя он не такой уж и плоский (к примеру, горы на нем очень выпуклые). Правда, черепаха, на которой стоят слоны, все-таки плавает в бескрайнем пространстве звездных миров, но это уже больше дань современности, чем исторической правде.

Мир этот населен самым стандартным и привычным всем набором персонажей: это тролли, маги, гномы и тому подобные существа, ставшие нам почти родными. Все они живут в мире, где техника мирно соседствует с магией, и где среди нормальных средневековых лавок торговцев вполне можно наткнуться на кабинет психиатра или лавку алхимика. Правда, с драконами в этом мире небольшая накладка: они живут несколько обособленно — но на момент игры, как минимум один дракон будет вам предоставлен. Собственно, его появление и является основной причиной, по которой мирное течение жизни в городе было прервано, и появилась необходимость в появлении героя-спасителя.

Но все по порядку. Однажды на одной из улиц мирного города Ankh-Morpork, в одном ничем не примечательном доме, творилось черное колдовство. Люди сидели перед пентаграммой и ритмично во весь голос призывали дракона (в принципе, ничего страшного — подумаешь собрались, покричали и разошлись — но не в этот раз).



"Сходняк" волшебников

В этот раз все было сделано, как надо, и могучий дракон был вызван по всем правилам магии. На город снизошел ужас в лице могучего, огнедышащего, крылатого монстра, который, подчиняясь злобной воле, вызвавшей его, жег и крушил город. Наш городишко, как и всякий уважающий себя город из игры на тему фэнтэзи, конечно же, имел гильдию магов, которые и должны были бы прекратить все это безобразие. Но университет, где жили маги, нападениям дракона не подвергался, поэтому они не особенно интересовались этими событиями, ну, за исключением разве что ректора. Хотя ему тоже не очень-то улыбалось сражаться с драконом.

И, как водится, выбор пал на самого молодого и неопытного мага, который в силу молодости и неопытности идеально подходил для этой работы (если и съедят — не жалко). Молодого мага звали Ринквинд (**Rincewind**), он был не то чтобы самым подающим надежды, просто, по нашим наблюдениям, это был единственный молодой маг в университете, значит ему и бегать по поручениям.

Итак, все это началось, когда сон Ринквинда прервал настойчивый стук в дверь и какие-то крики, которые очень больно отзывались в голове, благодаря вчерашнему...

Управление

Давайте отложим на минутку повествование и разберемся с очень простым управлением в этой игре. Все управление осуществляется посредством манипулятора мышь. Можно, конечно, управлять и при помощи клавиатуры: это довольно хлопотно, но если вам вдруг захочется, то помните, что действия производятся посредством нажатия клавиши Enter, а переключения — посредством клавиши пробел. Сам же указатель можно перемещать при помощи клавиш управления курсором. Если вы наводите указатель на предмет или персонажа, и там возникает его название, значит с ним можно произвести какие-то действия. Например, поговорить, если это персонаж, либо взять или использовать, если это предмет. Все действия производятся двойным щелчком клавиши мыши, перемещения производятся одиночным щелчком клавиши мыши, а просто посмотреть на что-либо можно, щелкнув по этому правой клавишей мыши. Простой пример: в комнате, где вы начинаете игру, стоит шкаф. Если вы один раз щелкнете по нему левой клавишей мыши, то Ринквинд просто подойдет к нему. Если вы сделаете по нему двойной щелчок левой клавишей, то он попытается его открыть, а если вы щелкнете по нему правой клавишей, то он просто посмотрит на него и сообщит вам свои впечатления по этому поводу. Когда вы пытаетесь поговорить с кем-нибудь, то вверху экрана появляется меню разговора. Щелкнув по тому или иному значку, вы заставляете Ринквинда говорить в определенной манере:

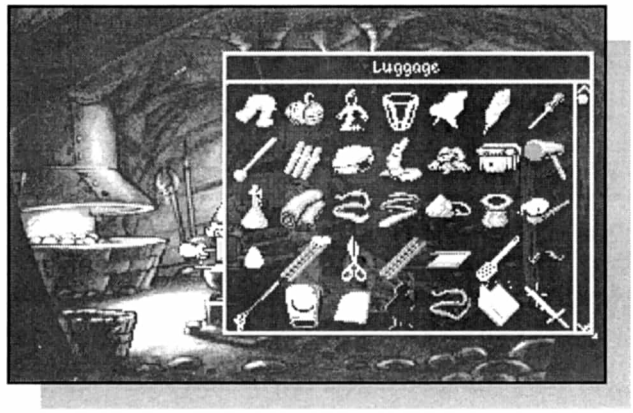
Улыбка	Ринквинд разговаривает вежливо и почтительно.
Шут	Ринквинд попытается пошутить с собеседником и сказать ему что-нибудь оригинальное.
Знак вопроса	Ринквинд задает персонажу вопрос.
Облако с молниями	Ринквинд начинает вести себя довольно бесцеремонно и нахально пытается заполучить от собеседника информацию, нужный предмет, или просто отведет душу и нахамит.
Рука	Ринквинд прощается с собеседником.

В некоторых случаях там будет появляться какая-нибудь интересующая Ринквинда тема для разговора (например, после визита к библиотекарю там появится голова обезьяны, и вы можете пойти в обеденный зал и поговорить с колдунами на эту тему), появляется эта тема только в разговоре с теми персонажами, которые могут вам что-нибудь рассказать по этому поводу, так что если захотите, то всегда сможете поболтать на данную тему с теми, "кто понимает".

Это практически и все управление. Да, когда появляется изображение руки, указывающее пальцем куда-нибудь — это значит, что вы можете перейти к следующей картинке в этом направлении. И еще, почти все предметы в игре берутся только один раз. То есть вы не можете их выбрасывать и тем самым замусоривать игровое пространство. Если вы взяли предмет, то будьте добры его либо использовать, либо хранить. Хранить предметы можно либо в карманах самого Ринквинда, либо внутри его спутника-сундучка. Для этого необходимо щелкнуть один раз по любому из них левой клавишей, тогда откроется окно хранилища, и вы спокойно сможете положить туда любой предмет (помните, что карманы Ринквинда не безразмерны, а вот в сундучок можно поместить очень много чего. Эти окна немного похожи на форточки довольно известной операционной системы Windows — их можно так же растягивать, проматывать и увеличивать до полного размера двойным щелчком мыши по заголовку. Для того чтобы закрыть окно, достаточно просто щелкнуть указателем вне этого окна.

Если вы хотите произвести какие-нибудь действия с несколькими предметами — например, привязать червя к веревочке, то сделать вы это сможете только внутри окошка сундучка, наложив один предмет на другой и щелкнув мышкой.

Когда будете играть, как можно больше водите по экрану указателем мыши, так как не все предметы, которые вы можете использовать, видны сразу, а так вы просто ведете указатель и, натыкаясь на предмет, высвечиваете его название. Наш материал описывает только основную канву игры, поэтому многие смешные события здесь не приведены, так что пробуйте все подряд, ничего лишнего Ринквинд делать не станет, а если он не может что-нибудь сделать, то он так вам и сообщит.



Инвентарий — ничего лишнего

Если вы нажмете на клавишу [F1], то вы попадете в управляющее меню игры, оно довольно простое, и вы вполне с ним сами разберетесь, главное, что оттуда можно записываться, загружать записанную игру и начинать новую. Также, там есть опции для управления звуковыми эффектами и скоростью вывода субтитров.

Описание игры

Поиски дракона

"Ну почему именно я ?!"

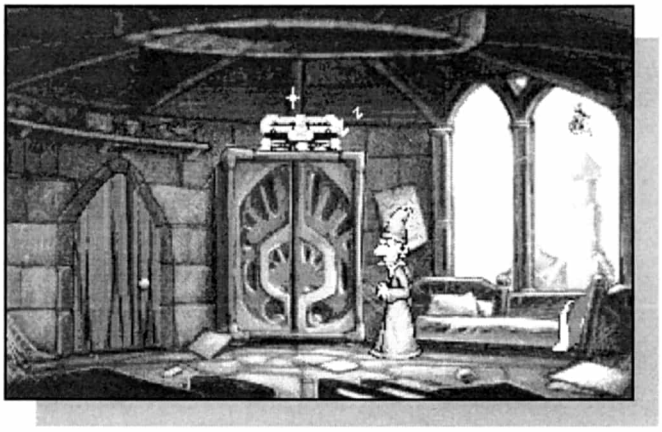
Люк Скайвокер

Ну, а теперь продолжим наше повествование. Как только муха, которая разбудила Ринквинда, оторвется от паутины и превратится в ваш указатель, вы наконец-то сможете управлять событиями, и заставочный мультик закончится.

Первым делом попробуйте открыть свой шкаф с гардеробом (**wardrobe**) — дело это, конечно, непростое. Но, немного помучившись, Ринквинд все же сможет его открыть. На нем наверху будет дремать один небольшой сундучок, но вам его пока не достать, поэтому пусть пока поспит. В гардеробе вы найдете свой мешочек для денег (**pouch**) возьмите его — он вам не помешает. Теперь выходите из комнаты и спускайтесь по лестнице вниз, вам нужно будет зайти к ректору университета (**arch chancellor** — поворот налево возле первой статуи). Поговорив с ним, вы убедитесь, что предмет, который вы, возможно, заметили за окном (сидела там на крыше зверюшка), вполне может оказаться не обычной галлюцинацией, а настоящим огнедышащим драконом.

Ректор пошлет вас принести ему из библиотеки книгу **dragon-lair-compendium** (предположительно, веселая история о драконьем логове).

Ну конечно, без пяти минут могущественному магу не к лицу бегать по чьим-то поручениям и таскать тяжелые и пыльные фолианты туда-сюда, особенно если вы уже заходили в библиотеку и попробовали объяснится с библиотекарем (эта мартышка ну очень больно бьет по голове). Все же, мы настоятельно советуем вам выполнить это пустячное поручение. Для этого вам надо будет спуститься на этаж ниже и заглянуть в кладовку (комната налево от библиотеки сразу за второй статуей), там вы должны взять швабру (**broom**). После этого поднимайтесь в свою комнату и при помощи швабры разбудите



Кто же прячется в этом шкафу?

этого нахального лежебоку, который спит на вашем гардеробе. Им окажется очень милый и жутко многоногий сундучок для багажа (**luggage**). Этот парень, в основном, и будет таскать все ваши пожитки. Верный он, как собака (от вас никогда не отстанет, так что ждать его совершенно не обязательно) и в принципе, иногда может сойти за телохранителя. Внутри вашего сундучка вы найдете банан, это как раз то, что нужно, чтобы завоевать расположение библиотекаря. Теперь спускайтесь вниз и заходите в библиотеку (книжки самому лучше не трогать, странные они какие-то — еще укусят, чего доброго). За самым главным столом в библиотеке сидит здоровенный орангутанг — ему-то и надо отдать банан.

"Простите, вы случайно не видели здесь дракона?"

Говорит эта животинка не очень вразумительно, зато виртуозно прыгает по книжным полкам и находит книжки (ну, на самом деле, это не совсем обезьяна — раньше она была человеком, но слегка перемудрила с заклинаниями).

В обмен на банан библиотекарь принесет вам искомую книгу, при желании вы можете ее даже пролистать, потом надо отнести ее ректору. Прочитав книгу, ректор сообщит вам, что для того, чтобы найти дракона, необходимо собрать определенные ингредиенты для драконьего локатора (вычисляет он не самого дракона, а место расположения его клада, что, в принципе, не так важно — там где клад, там и дракон). Поскольку бегать по городу и искать ингредиенты никому неохота, то именно вам и придется весь этот хлам собирать. А понадобится вам магический посох (**staff**), маленький демон (**imp**), драконье дыхание (**dragon breath**), магическая катушка (**magic coil**) и металлическая тара (**metal container**).

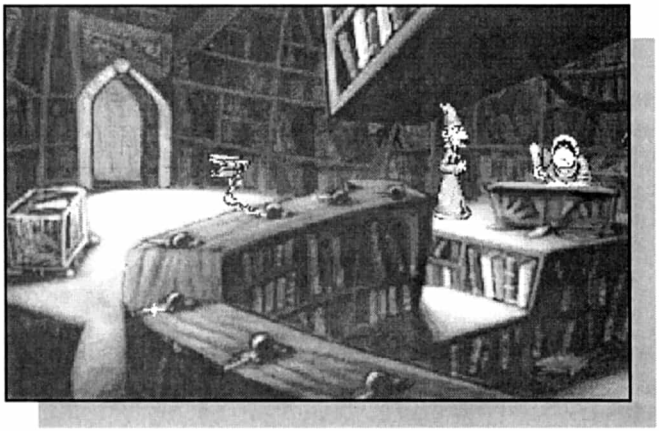
Staff

Поиски необходимого вам посоха не займут у вас слишком много времени (ну где еще искать магический посох, как не среди волшебников?). Поэтому спускайтесь в столовую и найдите там такого мерзкого старикашку на коляске (**windle poons**).

У него есть как раз подходящий посох (он из него регулярно стреляет чем-то взрывоопасным). Подождите, пока старикашка отвернется за едой, и подсуньте ему вместо посоха швабру, он не почувствует особой разницы.

Imp

С маленькими демоном дело посложнее, его так просто не украдешь, хотя, почему бы и не поискать в городе? Выбирайтесь во двор, там сидит ученик волшебника (**apprentice wizard**) — на вид не очень молодой для ученика, но все же не чета вам. Вы-то, как-никак, уже волшебник, ну может быть не самый могущественный, зато диплом вам выдали. Спросите у него, как открыть ворота



Местная библиотека

(значок "вопрос" в диалоге). Уяснив, как это делается, и попутно сотворив из воздуха лягушку (ее лучше взять с собой), выходите через ворота в город. Желательно только один раз сделать двойной щелчок по воротам, а потом просто проходить в них одинарным щелчком мыши — Ринквинд обладает скверной привычкой закрывать все двери, если вы его об этом просите. Попав в город, направляйтесь на конюшни (**livery stable**), из лошадей там окажется одна дохлая кляча, но вам и не нужен транспорт. Откройте большой мешок, который лежит прислоненным к телеге и достаньте из него немного кукурузы (**corn**).

Теперь уходите с конюшни и идите в переулок (**alley**) — вблизи это окажется мерзкой загаженной улочкой. Здесь идите прямо к алхимику (**alchemist**), (это единственная дверь в переулке, не ошибетесь). Да, когда будете идти, то быстрее проскочите магическую панель посреди переулка. Она забрасывает вас наверх, а вам пока это не надо. Если вы вдруг захотите поговорить с алхимиком, он сообщит вам, что у него есть имп (он его в фотоаппарате маринует), но старый скряга ни за что вам его не даст, поэтому лучше сразу, без разговоров приступить к решительным действиям. А именно, положите кукурузу в флакон (**flask**) над горелкой, кукуруза начнет стрелять во все стороны и изрядно перепугает бедного алхимика, теперь он сможет только бурчать, но помешать вам он уже не силах. Теперь можно попытаться извлечь импа из фотоаппарата, он лежит на столе.

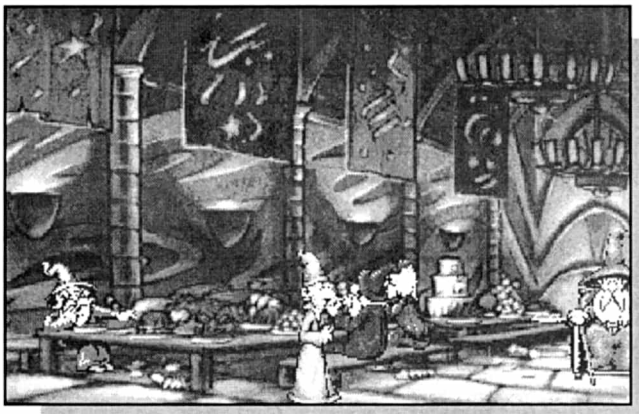
Надо открыть фотоаппарат, для этого нужно щелкнуть по большой кнопке, висящей на шнурке, тянущемся из фотоаппарата, выйти из укрупненной картинки и попытаться схватить импа. Малыш окажется слишком ловок для вас и спрячется в норе.

Теперь вам понадобится немного выдумки для того, чтобы его извлечь. Неизвестно почему, но импы жутко любят червей, поэтому для его поимки вам придется отправиться на рыночную площадь (**square**). Там вы должны взять с лотка помидор (их там целая гора, и все можно брать абсолютно бесплатно) и швырнуть этот помидор в человека, закованного в колодки.

Это сборщик налогов (**tax collector**), так что совесть вас мучить не будет. Потом вам стоит попытаться продлить удовольствие и взять еще один помидор, в нем окажется здоровенный червяк, и Ринквинд его выбросит. Затем надо будет взять этого червяка (он там возле лотка ползает, сразу и не заметишь, особенно если учитывать, что Ринквинд и его друг-сундучок обязательно постараются встать так, что бы вам было потруднее).

Теперь, став счастливым обладателем червяка, выходите с рынка и отправляйтесь на улицу (**street**), она там одна с таким оригинальным названием, не перепутаете. На улице найдите изготовителя игрушек (**toymaker**), его лавка находится на одном из концов улицы. У него с прилавка возьмите моток (**string**), он парень флегматичный и даже не попытается вас остано-

вить (а может, у него договор с вашим университетом на поставки). Сложив внутри сундучка вместе червяка и моток, вы получите одного червяка на веревочке и еще довольно приличный моток. Вот теперь можно и на импов поохотиться. Возвращайтесь к норе, в которую смылся этот маленький негодяй, и попытайтесь выманить его из норы при помощи червяка на веревочке. Может, конечно, и немного сложным путем, но импа вы добыли.



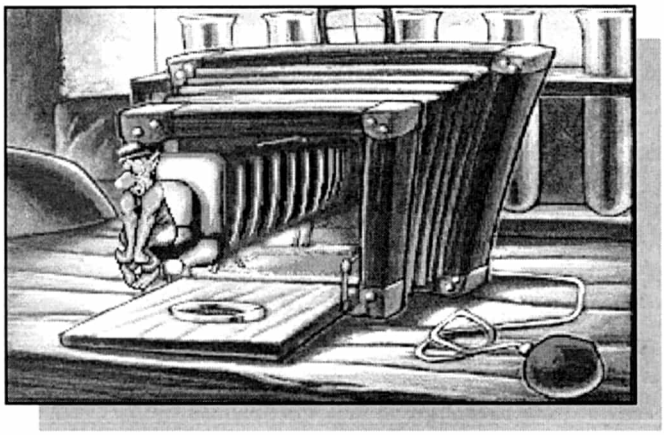
Любимая пивная начинающих волшебников

Dragon Breath

Ну а теперь довольно экзотичный компонент — драконье дыхание. Опытный геймер сразу заноет: "С таким опасным врагом разборка, как минимум, в середине игры" — и будет прав. Но, почему бы не попробовать добыть немного драконьего выхлопа, для этого совсем необязательно драться с драконом. Для выполнения этой сложной и опасной миссии вам понадобится зеркало (**mirror**) и немного фантазии. За зеркалом вам придется отправиться во дворец. Ворота дворца охраняют два стражника, с рвением, достойным лучшего применения, перекрывающих нашему герою вход во дворец. Ну что ж, они сами напросились, как говорится, разделяй и властвуй. Поговорите с левым стражником. Ринквинд затронет достаточно скользкую тему для того, чтобы эти не перегруженные интеллектом "секьюрити" как следует испортили отношения друг с другом. Теперь, пока им не до вас, входите во дворец. Первое, что вас встретит во дворце, это небольшая очередь из местных жителей, замученный король и шут. Заходите в комнату шута (**fool's room**), она на том же экране, что и трон, и на ней нарисована большая звезда. Там, в уже привычной вам клептоманской манере, вы забираете совершенно не принадлежащее вам зеркало (в конце концов, ради общего блага стараетесь) и выходите из дворца.

Теперь нужно снова вернуться на аллею и встать на магическую плиту посреди улицы (да, чуть не забыл: зеркало обязательно должно быть в личных карманах Ринквинда). Плита забросит вас на крышу, если вы присмотритесь к заднему плану, то увидите за соседней крышей башню, она-то вам и нужна, забирайтесь. Забравшись на верх башни, повесьте зеркало на кончик флагштока (**tip**) (он направлен в вашу сторону, такой, с круглым набалдашником) и поиграйте зеркалом. Дракон, которому ваш солнечный зайчик попадет прямо в глаза, довольно быстро обратит на вас внимание.

Должны признать, что это не самая разумная шутка — дразнить дракона, особенно человеку, висящему на высоте, достаточной для того, чтобы спрессовать все кости в теле посредством воздействия силы тяжести. Правда, это только в том случае, если будет чему падать. Но, что поделаешь, геройские лавры стоят известного риска. Итак, не на шутку обидевшийся дракон подлетит к вам, и легко, можно даже сказать, бережно плюнет пламенем — но только заляпает слюной все зеркало. Это и будет дыхание дракона (а вы что думали, драконье дыхание в



Из этого фотоаппарата давно улетели все птички

банках раздают? На что попало, тем и приходится пользоваться, хорошо хоть мантию не запачкал). Когда будете возвращаться, не забудьте сбросить вниз лестницу, это та самая, с которой ниндзя как на гимнастическом мостике подпрыгивает (ее тоже поймает ваш поистине всеядный сундучок).

Magic Coil

Когда вы спуститесь вниз (через окно самого левого экрана вам будет совсем нетрудно спуститься), направляйтесь опять на рыночную площадь и поговорите там с уличным воришкой (**street urchin/starfish**). Он научит вас искусству воровства, что даст вам еще один способ добывать нужные для завершения вашей миссии предметы — вы сможете просто заимствовать их. Теперь у Ринквинда появилась новая способность — умение шарить по карманам (**pickpocket**), она хранится в личном вместилище Ринквинда, и пользоваться ею можно так же, как и обычным предметом. Вооруженные этими познаниями, отправляйтесь на улицу (**street**) и загляните там к парикмахеру (**barber**), его салон находится на противоположной от лавки игрушечника стороне улицы. Войдите в его салон и поговорите с дамой, сидящей в кресле, предварительно не помешает полюбоваться ее прической, теперь можно поговорить с самим парикмахером. Хитроумный Ринквинд относительно ловко переведет разговор на его подружку (вы, возможно, уже встречались с ней в приемной психиатра, жуткая плакса), это моментально вызовет у него стандартную для большинства влюбленных реакцию (он застынет с блаженной улыбкой посреди салона, мечтая о предмете своей страсти, и абсолютно не реагируя на любые внешние раздражители). Вот тут-то вам и следует перетасовать содержимое его кармана (**pocket**) посредством вашей новоприобретенной способности к карманной краже. Теперь вы являетесь счастливым владельцем катушки.

Metal Container

Итак, у вас есть почти все предметы, необходимые для изготовления драконьего локатора, осталось только найти металлический контейнер. Для этого отправляйтесь к психиатру (**psychiatrickerist**) — его приемная находится на рыночной площади — и заберите там со стены сачок для ловли бабочек (**butterfly net**), он висит сразу над вторым стулом, и если вы совершили большую часть предыдущих действий, то тролль пересел с этого стула на соседний, предоставив вам прекрасную возможность присвоить этот очень нужный в хозяйстве предмет. Теперь отправляйтесь обратно в университет и пройдитесь немного по тропинке (**path**), там на заднем дворе в стене есть окошко (**window**), приставьте к нему лестницу. Да, перед тем как будете это делать, переложите сачок для ловли бабочек в личные карманы Ринквинда. Забравшись наверх и заглянув в окно, вы, конечно же, сразу узнаете кухню. Рядом с вами с равными промежутками будет пролетать очередной блин, изготовляемый поваром. Постарайтесь поймать этот блин сачком, только не надейтесь, что когда вы его поймаете, вам удастся его

использовать — жутко проголодавшийся Ринквинд тут же его съест. Но не отчаивайтесь, блин все равно не был вам нужен, а у Ринквинда впереди еще трудный день, пусть подкрепится. Теперь отправляйтесь на кухню и заберите с плиты сковородку, которую там забыл изрядно удивленный повар.

Центральная площадь города

Теперь у вас есть все, что надо для производства драконьего локатора. И вы можете смело предстать перед глазами ректора, отдайте ему все эти предметы. Старичок в считанные секунды соберет драконий локатор и положит его на стол. Тут бы вам и оставить это гиблое дело с драконами, но жажда наживы уже затмила разум Ринквинда, и он, быстро схватив драконий локатор, бросается на поиски сокровищ дракона (место, где живет дракон, отмечено на карте города; вам надо привести туда Ринквинда).

Ворвавшись в жилище дракона, Ринквинд и его неразлучный многоногий приятель бросаются набивать карманы золотом.И только потом замечают здоровенного огнедышащего зверя у задней стены сарая. Ничего не поделаешь, надо как-то отболтаться, пока не съели, и тут выясняется... Оказывается, что этот, так перепугавший всех дракон, на самом деле просто несчастная жертва чьей-то злобной воли. Этот дракон спокойно жил в своем измерении, где обитают драконы, пока при помощи заклинаний его не вырвали из родного обиталища, заодно установив телепатический контроль над его действиями. Дракон позволяет вам оставить все экспроприированное у него золото себе, но просит найти способ освободиться, чтобы он смог спокойно вернуться домой.

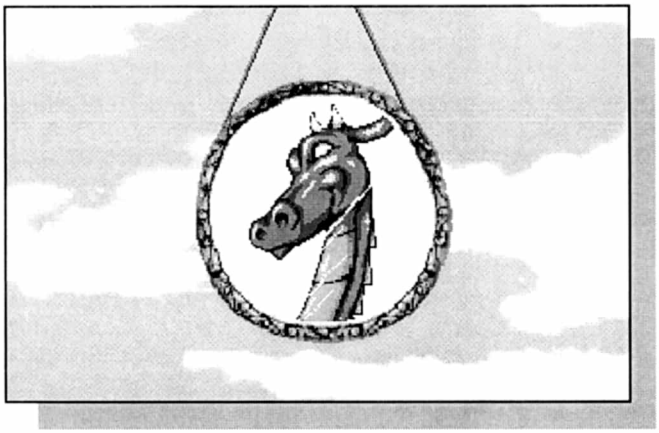
Конечно же, “благородный” Ринквинд тут же радостно соглашается на это (лучше заняться поисками способа вернуть обратно эту громилу, чем поссориться с самым огнедышащим представителем фауны).

Работа на дракона

"...и потому, друг мой, никогда не верь драконам"

Остатки надписи в одной изрядно обгоревшей книжке.

Для того, чтобы выполнить вашу миссию, вам следует выяснить, кто, собственно, вызвал дракона, и добыть у каждого по одной золотой вещичке. Для этого отправляйтесь обратно в университетскую библиотеку, там в самой глубине библиотеки найдите одного парня (**sleazy guy**) довольно отталкивающей наружности. Поговорите с ним по поводу золотого банана в его ухе, он расскажет вам про Л-пространство (**L-space**, если вы захотите побольше узнать о нем, то поговорите с библиотекарем на эту тему) и предложит обменять его золотой банан на все



Теперь вы знаете, как выглядит дракон

золото королевства. Отдайте ему все золото, которое вы забрали у дракона (его окажется вполне достаточно для этого жадюги), в обмен он отдаст вам золотой банан. Золотой банан надо отдать библиотекарю, и он тогда откроет вам проход в Л-пространство.

Пройдя через этот проход, вы окажетесь в библиотеке, незадолго до того момента, как будет украдена магическая книга, описывающая вызов драконов. Вы можете немного побродить по библиотеке (желательно только не будить цепную книгу — почему-то игра иногда зависает, если ее растолкать), и вот, долгожданный странный шум. Спрятавшись за стеллажом, Ринквинд наблюдает за похищением книги, теперь выбираемся из библиотеки тем же путем, что и вор (надо щелкнуть по шкафу, через который вошел вор), и вперед, в погоню.

Когда вы закончите преследование грабителя, то наткнетесь на секретное убежище (**hide-out**) — это место обозначенно на карте. Здесь-то и собирается тайное братство, которое просто жить не может, не вызвав одного-двух драконов для хозяйственных нужд.

Теперь вы знаете, где собирается этот "клуб любителей драконов", но как туда попасть? Для начала отправляйтесь в парк, там вы увидите мертвецки пьяного Ринквинда (это был чисто научный эксперимент, для того, чтобы определить принцип воздействия контервайского вина на человеческий организм). Положите на него лягушку, ее засосет прямо в рот Ринквинда, и бабочка, которая летает рядом, наконец-то сможет спуститься пониже, не сдуваемая больше богатырским выдохом Ринквинда. Ловите ее при помощи сачка для бабочек. Поймав бабочку, отправляйтесь на улицу (**street**), найдите там угол (**corner**) — здесь в настоящем времени обычно стоит монах, и засуньте бабочку в уличный фонарь (**lamp**). На подоконнике в магазине стоит горшок (**pot**), можете взять его с собой. Отправляйтесь обратно в настоящее.

В настоящем сразу же отправляйтесь на улочку, где стоит туалет, это маленькое ответвление (**alley**) от уже знакомой нам улицы (**street**), там на веревке сушится черная роба (**black robe**), присвойте ее. После всех этих событий вполне можно отправиться в кабак "Сломанный Барабан" (**Broken Drum**) и промочить горло (учитывая количество правонарушений, совершенных нашим героем, ему не помешает один-два стаканчика для храбрости). Там поговорите с барменом и закажите выпить, естественно, оставив себе кружку (**tankard**), потом следует внимательно изучить ассортимент вин, стоящих на полках позади бармена и присмотреть там бутылочку контервайского вина (**counterwise wine**, один из переводов — антипод мудрости). Закажите у бармена стаканчик, пустой стакан (**glass**) следует забрать с собой. Теперь снова отправляйтесь в прошлое, пришло время решительных действий.

В прошлом сразу же отправляйтесь к секретному убежищу, там сверните трубу водостока (**drainpipe**) возле двери в сторону самой двери и спрячьтесь за стенкой. Когда же появится вор и

попробует войти в дверь, приложите стакан (**glass**) к проходящей рядом с вашим убежищем трубе водостока и постарайтесь подслушать секретный пароль. Теперь вы знаете все, что вам нужно, одевайте робу (**robe**), предположительно к этому моменту она уже должна высохнуть, и присоединяйтесь к церемонии. Посетив секретное собрание, вы узнаете, кто участвовал в церемонии; дело за малым — забрать у каждого из них по золотой побрякушке.

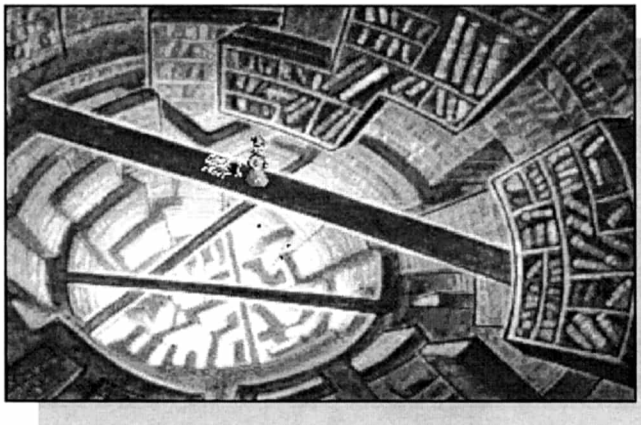
Дракон случайно наступил на этот сарай

Mason

Первой вашей жертвой станет каменщик, но для того, чтобы получить от него личный предмет, вам придется изрядно потрудиться. Для начала, вам понадобится пропуск за городские ворота (**gatepass**). Для этого отправляйтесь в настоящее и в уже знакомом вам кабаке "Сломанный Барабан" найдите напуганного парня (**scared guy**, у этого парня был так нужный вам пропуск, так что имеет смысл попытаться выяснить, что его довело до такого состояния), поговорите с ним. Ринквинд запомнит последовательность событий, которая его так напугала. Потом направляйтесь на постоялый двор (**inn**) и возьмите простыню (**sheet**) с кровати. Теперь отправляйтесь в прошлое, идите на постоялый двор и повторите все действия, которые описал вам этот парень (достаточно просто щелкнуть по нему мышкой, Ринквинд все и так прекрасно помнит). И не забудьте надеть простыню для пущего эффекта. Что, все равно не получается, пропуска нет? Странно, наверное этот бедняга с перепугу все напутал. Возвращайтесь обратно в настоящее и расспросите его еще раз. Ну, так и есть, забыл одно действие, снова возвращайтесь в ночлежку, теперь-то у вас все получится.

Ну, а теперь можно прогуляться по окрестностям города. Идите к городским воротам (**gate**) и отдайте страже пропуск. Выходите из города и направляйтесь прямо к Краю Земли (**Edge of World**, что приятно — создатели игры предусмотрительно окружили его специальным заборчиком, чтобы кто-нибудь случайно не свалился прямо в космос). Потрясите здесь кокосовое дерево, а после того, как кокос упадет, достаньте его сачком для ловли бабочек. Больше на Краю Земли вам пока ничего не нужно, и можно уходить. Когда будете возвращаться, совсем не лишним будет зайти на горную вершину (**mountain-pass**). Там вы повстречаете жутко нахальную курицу-переростка и обзаведетесь яйцом (**egg**) и пером (**feather**), в хозяйстве сгодится. После этого отправляйтесь обратно в город. В городе отправляйтесь в амбар, где лежит дракон, возьмите там отвертку (**screwdriver**) и проткните ею дырку в кокосе.

В очередной раз посетите рыночную площадь и опять поговорите с уличным воришкой. Он продемонстрирует вам профессиональную разводку с частичным телепатическим контролем — секретное рукопожатие (**secret handshake**) и пообещает научить вас этому, если вы докажете ему, что вы действительно мужчина. Чтобы доказать, что вы мужчина, естественно, нужна женщина, но прежде, чем ее искать, нужно как следует подготовиться. Для начала отправ-



Главное — не оступитесь

ляйтесь к психиатру (**psychiatrickerist**), ваша очередь уже должна подойти, и после небольшого ожидания вас вызовут в кабинет. Психиатр будет развлекать вас показом различных картинок, оставьте их себе. С этими картинками отправляйтесь во дворец и покажите их охране, они опять подерутся. Во дворце поговорите с крестьянином, стоящим в очереди, он расскажет вам про тень (**shades**) — это особый район города, где живут воры, убийцы, путаны и другие представители экзотичных профессий. Обычные жители города не часто сюда заходят.

Теперь отправляйтесь в университет и возьмите на кухне мешок с кукурузной мукой (**cornflour**). После отправляйтесь в прошлое и потратьте немного времени на изучение настенной живописи, а конкретно — надписи на стенах (**graffiti**) на внутренней стороне двери туалета. Прочтя подобное, вы просто обязаны будете зайти в тень и сами во всем убедиться. Отправляйтесь в тень и найдите там публичный дом (**House of Negotiable Affection**, издалека он зовется просто **House**). Там поговорите с Большой Салли (**Big Sally**), у нее самый впечатляющий бюст, вы ее сразу увидите (ну, ведь вы не думали, что свидетелем вашей мужественности выступит какая-нибудь Белоснежка с незапятнанной репутацией?). Почему-то вместо денег она потребует у вас набор из продовольственных продуктов. Отдайте ей муку, яйцо и кокос — в обмен вы получите... (там не все было видно, поэтому остается только догадываться) и панталоны (**bloomers**), как доказательство вашей состоятельности. Отправляйтесь в будущее и отдайте их уличному воришке. Он научит вас секретному рукопожатию (это такая же способность, как и воровство). Теперь используйте свое новое искусство на каменщике в тени, у вас появился его золотой мастерок (каменщики там, похоже, живут круче наших “новых русских”).

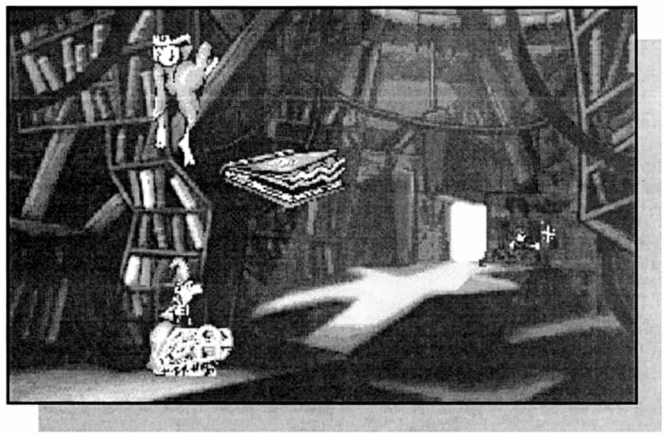
Thief

С каменщиком разобрались, теперь дело за вором, тем более, что и ходить-то далеко не надо, его хибара (**hovel**) стоит здесь же в тени. Пройдите в сторону публичного дома, но не доходя до него одного экрана, сверните направо. Оденьте на лестницу бюстгальтер (**bra**), украденный вами у одного из старичков, и перебросьте ее ко входу в лачугу. По лесенке переправляйтесь прямо в жилище вора. Этот трудяга, умаявшись от ночной работы, спит без задних ног, попробуйте забрать у него ключ (**key**). Он перевернется на бок, и ключ окажется вне вашей досягаемости, теперь доставайте перышко и пощекочите им ему ногу. Когда вор повернется к вам, спокойно забирайте у него ключ и уходите, не забыв прихватить с собой лестницу.

Dunnyman

Следующая ваша жертва — это разнорабочий. Вы, наверное, видели его, если сворачивали с рыночной площади на маленькую улочку рядом с лотком помидоров. Он обслуживает там ог-

ромную машину на живом приводе (три жутко худых, но невероятно здоровых цыпленка используются в ней, как двигатель). Отправляйтесь к лоточнику (**dibbler**) и возьмите у него пончик (**donut**), отправляйтесь к машине и угостите разнорабочего этим изделием. После отправляйтесь обратно к психиатру и опять поговорите там с молочницей (**milkmaid** — это та самая подружка парикмахера), получите у нее записку для парикмахера. Потом сходите к нему в салон и передайте ему любовное послание, он тут же убежит, а бедный разнорабочий, который заглянул сюда починить покалеченные вашим бубликом зубки (в этом мире все имеют смежные специальности), окажется полностью в вашей власти. Используйте на нем агрегат (**apparatus**), который стоит в этой комнате, и вот, вы обладатель золотого зуба.



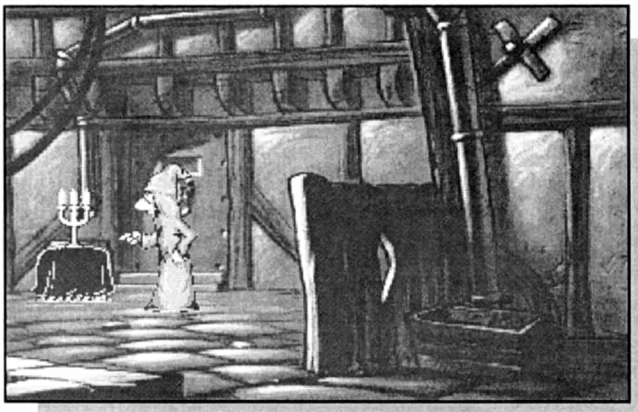
Бегите, пока не поздно!

Fishmonger

Теперь настал черед рыботорговца, его лавочка стоит в самом центре улицы (**street**), и вам не трудно будет его найти, но для начала, как полагается, предварительная подготовка. Итак, отправляйтесь в прошлое и загляните в бар "Сломанный Барабан" — там вам придется развязать небольшую трактирную драку. Только не пытайтесь сами к кому-нибудь приставать, к сожалению, недостаточно геройский вид Ринквинда и его роба мага портят все дело, он не вызывает достаточно уважения. Для достижения цели гораздо проще будет “загрести жар чужими руками”. А именно, посмотрите на картину, которая висит за спиной маленького парня (**little guy**). Ринквинд обратит на нее его внимание, и пока малыш ее изучает, одолжите у него стакан. Этого будет достаточно, чтобы веселье завертелось, теперь нужно просто подождать, когда тролль покинет пост на входе в бар и кинется разнимать бойцов. Используйте лестницу (**ladder**) для того, чтобы осиротить вывеску кабака на одну барабанную палочку. Вернитесь с ней в настоящее и со всей силы ударьте ею по гонгу (**gong**), который висит в обеденном зале. Нужно это для того, чтобы ученик колдуна, сидящий на скамеечке во дворе, наконец-то бросил свой пост и перебрался в обеденный зал. Теперь вы спокойно можете забрать лежавший рядом с ним на скамейке мешочек (**bag**) с черносливом (**prunes**).

Теперь отправляйтесь в дом Нани Огс (**Nanny Ogg’s**), он стоит в самом сердце черного леса (**dark woods**). С самой хозяйкой вы познакомитесь чуть позже, а пока можете смело располагать ее имуществом. Наполните свой горшочек (**pot**) кремом из котла (**cauldron**), который стоит в очаге. Теперь вы можете спокойно отправляться потрошить торговца рыбой, все необходимое для этого у вас есть.

Придя к торговцу рыбой, первым делом одолжите у него с прилавка осьминога и привяжите к нему веревку из мотка (**string**). Потом сходите к уже знакомому туалету и вывалите в него крем



Не забудьте спереть подсвечник, пока на вас никто не смотрит

из горшочка, сдобрив его сверху перевязанным веревкой осьминогом. Теперь вернитесь к торговцу и подмешайте в его икру (**caviar**), которую он с таким удовольствием уплетает, немного чернослива (**prunes**), бедняжка быстро сорвется в туалет, и вот тут-то... Ну, в общем, вы можете спокойно забирать его золотой пояс.

Fool

Новая ваша жертва — это шут, найти его можно во дворце, он там стоит возле трона. Но для начала вы отправляетесь в университет и там на заднем дворе забираете ведро с отходами (**garbage**), после чего отправляйтесь на постоялый двор (**inn**) и там, в ванной, возьмите шампунь с пузырьками (**bubble bath**). Теперь идите во дворец и покажите стражникам другую картинку, полученную вами у психиатра, эффект будет примерно тот же, что и раньше. Теперь можете дать волю эмоциям и одеть мусорное ведро (**garbage**) на голову шуту. Он сразу убежит в свою комнату и залезет в ванну, а свой колпак с золотыми бубенчиками повесит на вешалку. Теперь, казалось бы, просто бери и беги, но подлая кукла шута поднимает дикий шум, как только вы пытаетесь приблизиться. Чтобы прикрыть ей глазки, вылейте шампунь (**bubble bath**) в ванну и под прикрытием пузырьков спокойно реквизируйте шутовской колпак.

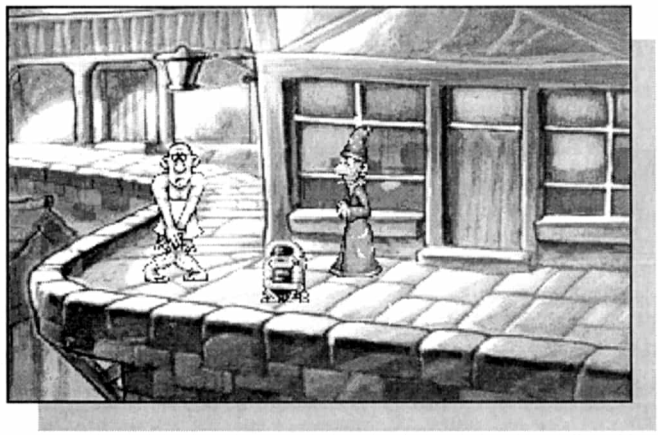
Chimney Sweep

И вот, наконец, последняя жертва — трубочист. Для того, чтобы и его обделить на золотой предмет, отправляйтесь к продавцу игрушек (**toymaker**) и возьмите у него куклу папы-хряка (**hogfather-doll**). После него отправляйтесь к городским воротам, и пошуровав в ящике, стоящем возле ворот, заберите с собой фейерверк (**fireworks**) и бочонок с порохом (**gunpowder keg**), совершенно не интересуясь мнением городской стражи на этот счет (дикие люди: из-за какой-нибудь мелочи — шуму на весь диск, а взрывчатые вещества — бери-не хочу). И не забудьте заглянуть в "Сломанный Барабан", там на стойке лежат халявные спички, они вам пригодятся.

Дракон

Теперь положите куклу (**hogfather-doll**) в личные карманы Ринквинда и отправляйтесь на аллею, ту самую, на которой живет алхимик. Оказавшись там, сразу же вставайте на магическую плиту и отправляйтесь на крышу. Там забейте куклу внутрь трубы (**chimney**) и спускайтесь вниз. Теперь заходите в лавку алхимика и запихните бочонок с порохом к нему в камин, используйте моток на бочонке, чтобы сотворить импровизированный бикфордов шнур. Запалите его снаружи спичками, конец шнура будет торчать из водопроводной трубы. Локальный взрыв — и у вас никаких проблем с получением золотой щетки (**brush**).

Теперь вы обладаете всеми необходимыми вам золотыми предметами — отдайте их все дракону, он ждет вас в том же сарае, где и раньше. Но только не надейтесь, что после этого он тут же уберется в те места, где обитают драконы. По определению, драконы — создания крайне капризные, а этот конкретный ящер, только освободившись от чужой власти над своим сознанием, естественно, пожелал отомстить с шумом и помпой. Итак, у вас снова проблемы. Дракон-то никуда не делся, и к тому же, основательно обозлен.

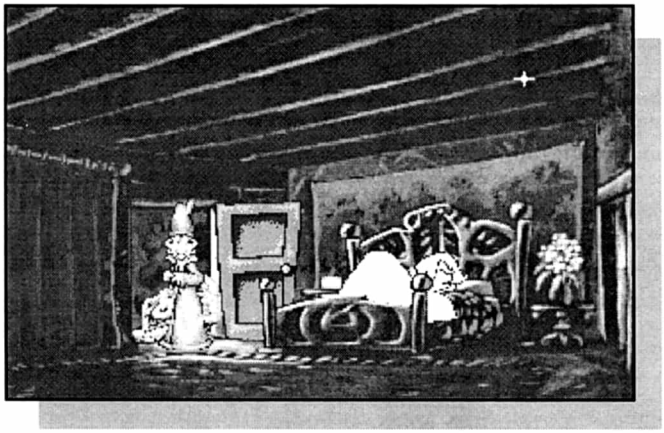


Этот прохожий явно возвращается с вечеринки

Чтобы с этим разобраться, сначала отправляйтесь на рыночную площадь и найдите там Нани Огс (**Nanny Ogg's**) (все правильно, это та самая ведьма, которая живет в черном лесу). Купите у нее ковер и немного поговорите со старушкой. Пока она будет отвечать на ваши вопросы, разговор неожиданно перейдет на любовь и эта, еще не совсем старая (по ее представлениям) колдунья застынет, вытянув губы в ожидании поцелуя. Вот тут-то вам и следует украсть у нее книгу рецептов (**custard book**). Теперь вернитесь назад в прошлое и подмените книгу по вызову драконов на книгу рецептов, только не забудьте поменять на них обложки. Если вы не сделаете этого, то вор не возьмет книгу рецептов в ее настоящей обложке, а вы, возвращаясь назад, попадете в довольно интересное общество. Но если вы все сделаете правильно, то вас ожидает пара приятных минут и довольно длинный мультфильм. Вкратце, дракона как бы никто и не вызвал, и почестей Ринквинду за победу над несуществовавшим драконом не положено. Но только вот дракон решил вернуться по собственному почину, и Ринквинд вроде как имеет к этому непосредственное отношение, так что придется ему превратиться в героя, который спасет всех от дракона.

Могучий герой

Желая выяснить, что все-таки представляют из себя герои, Ринквинд окажется возле городских ворот, где один из стражников по имени **Nobby** задаст ему загадку, что именно является основными атрибутами героя. Старички на рыночной площади (**old timers**) скажут вам, что ему необходим мешочек (**posing pouch**), амазонка (**amazone warrior**) предложит усы (**moustache**) и магический меч (**magic sword**), у лектора в университете (этот маг сидит за самым первым столом в обеденном зале) в фаворе магический талисман (**magic talisman**), большая Салли (**Big Sally**) посоветует обзавестись (**camel-flage**). Теперь возвращайтесь обратно к Nobby и решите его загадку. Теперь вы знаете, что герою Ринквинду (обойдемся без лишней скромности) необходимы талисман (**talisman**), усы (**moustache**), родинка, желательно полученная при рождении, но на худой конец, пойдет и свежеприобретенная родинка (**birthmark**), магическое заклинание (**magic spell**), (**camel-flage**) и магический меч (**magic sword**).

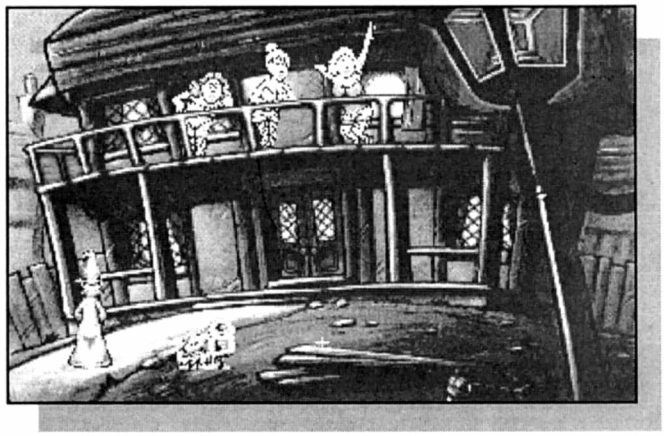


Примените на кровать "файрбол"

Magic Talisman

Для начала добудем магический талисман. В принципе, большинство магических предметов валяется мертвым грузом в каких-нибудь всеми забытых храмах и сокровищницах. Но, к великому сожалению, Ринквинду ничего не известно ни об одном всеми забытом хранилище, посему придется импровизировать. Итак, для начала отправляйтесь в секретное убежище (**hide-out**), там постучитесь в дверь, и вы получите большой кусок пирога (**custard tart**), сваренного по рецепту старой Нани (вы ведь еще помните эту милую шутку с подменой книг). Потом отправляйтесь к алхимику, бедняга одержим новой идеей, поэтому Ринквинду достаточно сообщить ему, где можно добыть еще кукурузы, для того, чтобы он убрался с глаз долой. Теперь заберите его камеру (**camera**). Теперь оправляйтесь обратно на конюшни (**livery stable**) и рассмотрите там табличку на бампере (**bumper**) телеги. Теперь у вас есть новый объект на карте — драконий питомник (**dragon sanctuary**), куда мы и направляемся. В драконьем питомнике постучите в дверь дома и поговорите с леди Рамкин (**Lady Ramkin**). Потом загляните на задний двор дома, там рядом с углом дома проходит тропинка (**path**). Вернитесь назад и снова постучите в переднюю дверь дома. Когда же леди Рамкин откроет дверь, бегите снова на задний двор и присвойте себе висящие на стенках клетки для дракончиков, розочку (**rosette**), поводок (**leash**) и гвоздь (**nail**). Затем вы можете пойти промочить изрядно пересохшее горло Ринквинда. В кабаке изучите бутылки на стойке и закажите стакан кактусового сока (**cactus juice**). В стакане вместе с соком Ринквинду достанется большущий червяк, очень полезное приобретение. Восстановив свои силы целебным напитком с червячками, отправляйтесь на рыночную площадь и купите там у лоточника (**dibbler**) мешочек (**paper bag**) с пиявками. Пиявок можно либо доставать из мешочка двойным щелчком мыши, а потом использовать, либо просто использовать сам мешочек, после использования он никуда не исчезнет.

Со всем этим богатством отправляйтесь во дворец, а там те же самые стражи, так еще как следует и не усвоившие, что с дипломированными магами шутки плохи. Предложите пиявок левому стражнику — небольшой разговор, и вот мы опять имеем одного побитого стража, одного неопасного, и совершенно свободный проход во дворец. Внутри дворца отправляйтесь прямо к тому месту, где дракон проломал дворцовую стену (двери узковаты, да и войти, скорее всего, хотелось с помпой). За проломом внутри дворцового двора вы увидите вход в подземелье (**dungeons**), вам туда. В подземелье найдите мышиную нору (**hole**), нора находится на том же экране, что и двери камер. Используйте на этой дыре своего червяка. В результате вы получите крысу (**rat**). Если по ней щелкнуть, то неожиданно получится вполне подходящий для ваших целей имп (**imp**). Некогда удивляться, просто засуньте его в камеру. Теперь еще загляните к рыботорговцу (**fishmonger**), снимите у него с двери фотографию осьминога (**octopus-picture**) и отправляйтесь в черный лес в домик Нани Огс.



И волшебники тоже заглядывают в квартал красных фонарей

Изучив надлежащим образом все ее эликсиры, вы сможете поговорить с ней о сыворотке правды (**truth potion**). Разговор опять каким-то непостижимым образом перетечет на поцелуи, и старая ведьма застынет с вытянутыми губами. Теперь возьмите пирог (**custard tart**) и дайте съесть кусочек Ринквинду. Смотреть на то, что он после этого вытворит, конечно, противно — но, что поделаешь, как мы уже говорили, геройские лавры дорого стоят и чем-то приходится жертвовать. После этого жуткого действа тщательно исследуйте шерсть (**wool**), из которой старушка что-то вяжет. Ваши поиски приведут вас в небольшой загончик, где обитает очень милая овечка (**sheep**) с задатками фотомодели. Прилепите на нее розочку (**rosette**) и сделайте с нее фотографию. Фотоаппарат на импе моментально выдает снимки, поэтому проявлять фото вам не придется. Теперь заберите из поленницы молоток (**mallet**) и вылезайте. Да, когда будете выходить из дома, не забудьте захватить с собой из домика флакон сыворотки правды (**truth potion**, это самый центральный из флакончиков).

Теперь ваш путь лежит в "Сломанный Барабан". Прибейте там на балку (**beam**) гвоздик (**nail**), потом вставьте фотографию овцы в рамку с фотографией осьминога и повесьте на уже прибитый гвоздь. Не пытайтесь вешать на гвоздь фото самого осьминога, по странному стечению обстоятельств в этом кабаке можно вывешивать только фотографии призовых животных (но когда вы узнаете, кто здесь считается домашней скотинкой...). Теперь вы можете на равных поговорить с местной достопримечательностью и “известным искателем приключений” Браггартом (**Braggart**, приблизительный перевод — хвастунишка). Сначала вам придется выслушать очень импульсивный монолог, потом ваш собеседник захочет выпить, а платить, естественно, вам. Купите пивка у бармена и плесните в него немного сыворотки правды (**truth potion**). Небольшой переполох за столом, и ставший очень немногословным Браггарт показывает вам на карте, где находится храм (**Temple of Offler**). Выходите из города, и прямиком к храму.

На мосту, ведущем к храму, вам повстречается ужасно неприветливый и по-настоящему невоспитанный монах. Если вы не последуете нашим инструкциям, то Ринквинду светит вволю накупаться в горной речке. А требуется всего лишь постелить коврик (**carpet**) на мост (**bridge**), остальное Ринквинд сделает сам. Если вы сразу последуете нашему совету, то вы просто сбросите монаха с моста, но если, предварительно перед этим, вы попытаете другие варианты, то плюс ко всему вы еще получите жгучее удовольствие, наблюдая, как за этим грубияном по речке гонятся какие-то явно плотоядные существа.

В храме возьмите повязку для слепых (**blindfold**), она висит в левом углу храма. Привяжите к вашему сундучку поводок (**leash**), а на Ринквинда — повязку для слепых (**blindfold**) и... Ну, судя по звукам, собака-поводырь из этого сундучка та еще, но жив и ладно. А теперь самое

"Вы не подскажете, как пройти в библиотеку?"

таинственное: насыпьте в ваш мешочек (**pouch**) песка (**sand**). Он лежит здесь же слева от основания сооружения посредине комнаты. Обменяйте его на амулет, лежащий на постаменте (**Eye of Offler**) и, вперед, Индиана Джонс.

Поздравляем, теперь у вас есть первый компонент, необходимый для изготовления героя.

Moustache

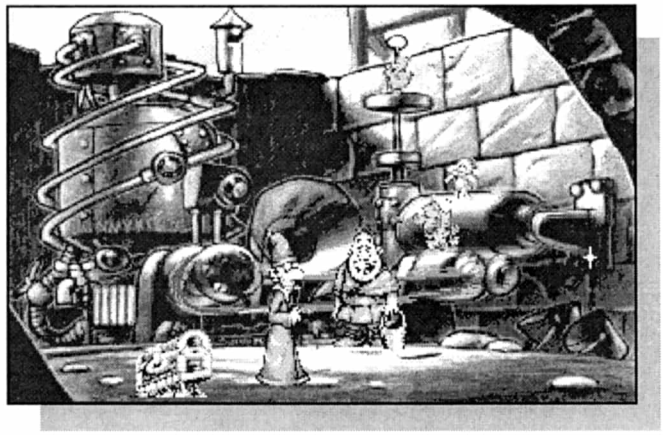
Теперь займемся усами. Для начала сходите в лес (**woods**) и наполните там водой из колодца свой горшочек (**pot**). Потом отправляйтесь в гостиницу, там в ванной комнате к ванне прикреплен бачок с жидким мылом (**soap**), капните немного в свой горшочек (**pot**) с водой. Теперь отправляйтесь во дворец, там снова предложите мешочек с пиявками стражникам (и снова интеллект победит средневековое хамство). Во дворце сразу идите в комнату шута, там на туалетном столике лежит щетка (**brush**). Щелкните этой щеткой по горшочку с мыльной водой (**pot**), теперь у вас есть намыленная щетка. Отправляйтесь на конюшню (**livery stable**) и протрите этой щеткой бампер тележки. Теперь вы можете прочитать, что там написано, только обязательно заставьте Ринквинда прочитать (правый щелчок мышью).

Теперь отправляйтесь в тень (**shades**) и зайдите в лачугу (**hovel**), где обитает вор (тот самый вор, у которого вы в свое время золотой ключ экспроприировали). На полках там лежит мешочек, открыв который, вы найдете нож (**knife**), положите его в личные карманы Ринквинда. Отправляйтесь на аллею, заберитесь на крышу и перережьте там ножом веревку, которой привязана лестница (лестница лежит на том же самом месте, где лежала прежняя лесенка, которая теперь, украшенная бюстгальтером, лежит внутри вашего сундучка). Этот простодушный ниндзя думал, что если он привяжет лесенку, то ее никто не тронет. Не на таких напал! После того, как этот незадачливый убийца (**assassin**), благодаря вашим стараниям, второй раз рухнет на землю, поговорите с ним, он захочет узнать номер той ослиной повозки, которая его сбила — добросердечный Ринквинд не преминет сообщить. И вот добропорядочный и законопослушный осел попадет в позорные кандалы на базарной площади (еще одна ваша случайная жертва, но в конце концов, для доброго же дела!). Теперь можно отправляться на рыночную площадь и получить от него то, что вам нужно, но сначала зайдите к парикмахеру и возьмите ножницы (**scissors**). Теперь подойдите к закованному на рыночной площади ослу и щелкните этими самыми ножницами по хвосту беззащитного животного (**donkey-tail**).

Теперь у вас есть вполне приличные усы.

Birthmark

Теперь вам необходима какая-нибудь отметка, данная вам при рождении, или на худой конец, нарисованная. Лучше всего на эту роль подойдет татуировка. Отправляйтесь во дворец. Кста-



Самогоноварение существовало уже в те далекие времена

ти, никаких охранников вы больше не увидите, либо они после всех нанесенных ими друг другу увечий решили осмотреться у врача, либо просто решили, что никакая зарплата не сможет скомпенсировать необходимость задерживать на входе хитроумного Ринквинда. Во дворце отправляйтесь в подземелье (**dungeon**), там в самом конце коридора лежит скелет (**skeleton**), выломайте из него кость (**bone**, без сантиментов, ему уже не больно). Возьмите в магазине игрушек горшочек с клеем (**glue-pot**) и намажьте им эту кость. Ну, а теперь милая шутка в стиле Тома и Джерри. Отправляйтесь на постоялый двор (**inn**), там во дворе сидит парочка посетителей и одна милая собачка (**dog**), косточка с клеем как раз для нее, угостите животное. Ну, вот и порядок, теперь эта шавка вам не помешает. Присмотритесь к татуировке на руке моряка, сидящего за столом, и поговорите с ним об этом. Если он попросит у вас стакан молока, то купите его у содержателя постоялого двора (**innkeeper**). Потом Ринквинд выслушает слезливую историю о потерянном моряком попугае, завершится все тем, что Ринквинд вместо вожделенной информации получит манок на попугаев (**parrot-whistle**) и задание поймать потерявшегося любимца этого плаксы.

Отправляйтесь на рыночную площадь и попытайтесь взять яйцо (яйца лежат на том же лотке, где вы брали помидоры). Из яйца выпадет очень здоровая и уж никак не новорожденная змеюка (**snake**), захватите ее с собой. Теперь идите в университет и возьмите там на заднем дворе мешок с удобрениями (**fertiliser**). Потом отправляйтесь в кладовку (**closet**) университета (вы ее должны помнить, вы там швабру брали) и зажгите там лампу. Если просто пробежаться по стенкам кладовки, то вы заметите ее как просто фигуру (**shape**), но если вы примените на ней спички (**matches**), то она загорится, и сразу станет видно, что это лампа. Возьмите в кладовке сосуд с крахмалом (**starch**) и присыпьте им бедное пресмыкающееся (**snake**), а для пущего эффекта залепите несчастную змейку удобрениями (**fertiliser**), получите вполне приличную трость. Обменяйте ее на посох (**staff**) старикашки в кресле-каталке (**windle poons**), он по-прежнему сидит в обеденном зале. При помощи этого посоха удлините свой сачок для бабочек. Теперь отправляйтесь в комнату ректора (**arch chancellor**) и заберите там волшебную шляпу (**hat**).

Теперь снова на край Земли (**Edge of World**). Там свистните в свисток (**parrot-whistle**), который дал вам моряк, а когда прилетит попугай (**parrot**), швырните в него зажженную петарду (**firecracker**, петарду всегда можно получить, если щелкнуть по фейерверку, который лежит в закромах вашего сундучка). Выловите попугая удлиненным сачком для ловли бабочек и отнесите его моряку. Этот нахал, вместо того, чтобы радоваться вновь обретенному приятелю, начнет канючить по поводу свистка, который вы уронили, когда вылавливали попугая. Придется опять сбегать на край Земли. Там возьмите фонарь (**lamp**), который стоит на ограждении и

Не так просто пройти сквозь городские ворота

положите на его место шляпу. Если не получится, то щелкните по шляпе, сразу станет ясно, что она волшебная. Положив шляпу в развилку, щелкните по ней еще раз, Ринквинд натащит из нее всякой всячины, получится не очень приглядная на вид, но вполне надежная веревка. Спускайтесь по ней вниз и найдите свисток, верните его моряку. Моряк на радостях сообщит вам "страшную тайну", что все татуировки делают в салоне у парикмахера (раньше не мог сказать, гад).

Отправляйтесь в салон к парикмахеру и заберите у него на столе журнал регистрации (**appointment book**). С этой книжкой отправляйтесь в бывший кабинет психиатра, теперь это "солидное" наемное агентство (**casting agency**). Туда вам придется наведаться не один раз, просто входить и выходить до тех пор, пока тролль, сидящий рядом с молочницей, не потеснится. После этого садитесь рядом с девушкой и поговорите с ней. После того, как она предложит вам свой автограф, подсуньте ей журнал регистрации (**appointment book**). С этим автографом отправляйтесь в лес и поговорите там с парикмахером, он безутешен из-за разрыва со своей подружкой но, когда вы покажете ему журнал регистрации, то он сразу успокоится и вернется к исполнению своих обязанностей. Вы сможете поговорить с ним в его салоне. Правда, когда Ринквинд узнает, насколько больно делать настоящую татуировку, у него слегка убавится энтузиазма. Но благодарный парикмахер предложит ему "шакалий вариант" — накладную картинку и пошлет Ринквинда к уличному воришке. Отправляйтесь на рыночную площадь и поговорите с ним. Картинка-то у него будет, но вот отдавать он ее почему-то не захочет. Зайдите в закуток, где стоит машина на цыплячьем приводе и перережьте на ней ножом ремень (**band**) приводного механизма. Положите эту полосу в личные карманы Ринквинда и залезайте на башню (вы это уже делали один раз, когда добывали драконье дыхание). Там привяжите резиновую полоску к кончику (**tip**) флагштока и вниз.Пара секунд страха, несколько лишних действий, и вы — обладатель татуировки.

Camel-flage

Для того, чтобы получить этот компонент, отправляйтесь в университет и там на кухне возьмите лопаточку (**spatula**), с ней отправляйтесь в тень (**shades**). В тени используйте ее на фигуре, отпечатанной на стене (**mural**, она находится на том же месте где раньше стоял каменщик, и очертаниями жутко его напоминает). Теперь у вас есть немного сажи: она как раз подойдет для вашего маскарада.

Magic Spell

Ну конечно, какой герой без магического заклинания. Хотя Ринквинд и дипломированный маг, но еще одно заклинание ему не помешает. Итак, отправляйтесь в библиотеку и найдите там магическую книжку (**magic book**). Она лежит в том углу библиотеки, вход в который вам перекрывал парень с золотым бананом в ухе (**sleazy guy**). С заклинанием теперь порядок.

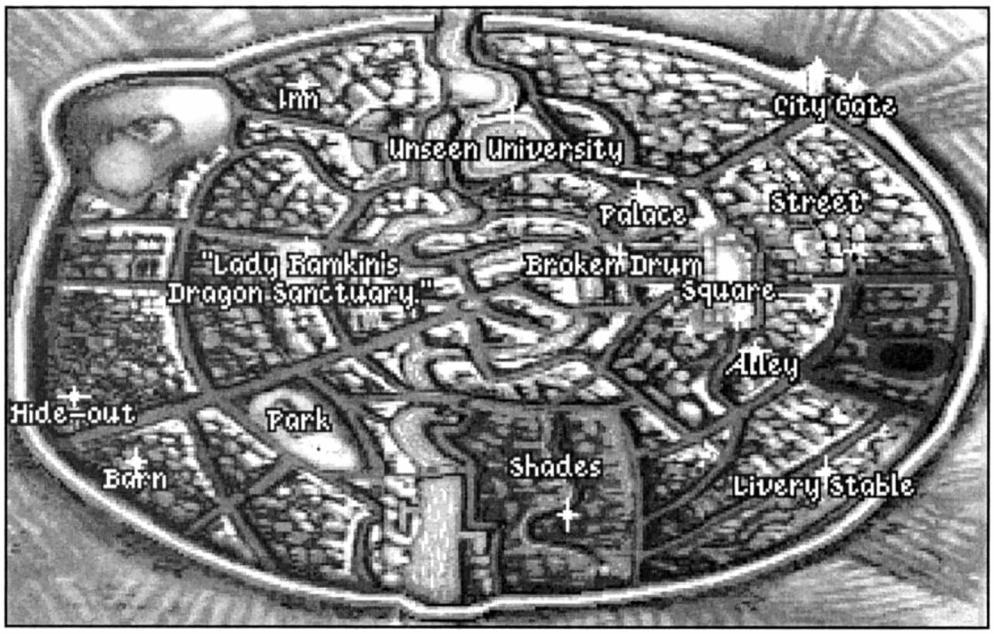
Magic Sword

И, наконец, самый главный компонент — необходимый герою магический меч. Отправляйтесь в лес (**woods**) и отвинтите там отверткой (**screwdriver**) ручку (**crank**) от колодца. С этим приобретением направляйтесь прямо в подземелье дворца, там в конце коридора в пыточной комнате на дыбе висят шут и его живая игрушка. Используйте ручку от колодца (**crank**) на правой дыбе (это вам понравится), но в результате вы получите слегка не магический меч. Поговорите со здоровенным стражником у городских ворот по поводу меча. Он расскажет вам про гномов, которым вполне по силам сделать ваш меч магическим. Отправляйтесь к гномам (**dwarves**), их координаты появятся на вашей карте. Поговорите там с кузнецом, покажите ему меч. Кузнец — парень добрый и предложит Ринквинду даром сделать его меч магическим. Но не тут-то было, Ринквинд уже жить не может без приключений и попросит устроить ему немного трудностей. В результате придется добыть для гномов стакан вина на бузине (**elderberry wine**).

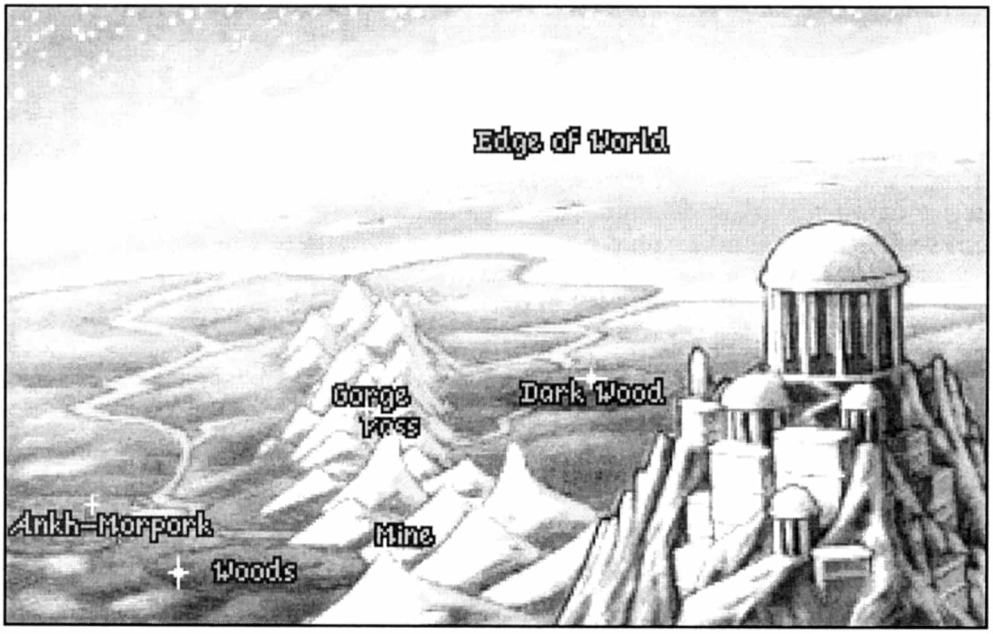
Ну, и где искать? Правильно, в кабаке "Сломанный Барабан", туда вам и следует направиться. Бармен, вместо того, чтобы по-быстрому плеснуть вам в стакан, начнет пространно объяснять, что у него в винном погребе завелись лисы, и что с выпивкой теперь напряженка. Теперь отправляйтесь на постоялый двор (**inn**), войдите внутрь и присмотритесь к двери, за ней окажется кто-то живой. После небольшого разговора с ним отверните отверткой (**screwdriver**) дверь от косяка и снова поболтайте с ним. Окажется, что этот человек-пугало великолепно пугает лисиц. Естественно, что Ринквинд тут же перенаправляет его в винный подвал. Отправляйтесь следом за ним в винный подвал (**wine-cellar**, если вы не заметили, куда скрылся малый с дверью в руках, то поищите винный погреб в левом нижнем углу бара). Наполните свою кружку (**tankard**) вином из верхней бочки и отнесите его кузнецу. Потом дайте ему свой меч, и он сделает его магическим.Выходите из кузницы и привет, приключения!

Грандиозный финал

Грандиозное зрелище: площадь, полностью забитая народом, а посередине — привязанная к здоровенному булыжнику леди Рамкин. Небольшой шум, взрыв и схватка дракона и новоиспеченного героя Ринквинда закончилась вничью, нужно привлекать добавочные аргументы. Возьмите ключ у связанной леди Рамкин (**Lady Ramkin**) и отправляйтесь в ее драконий питомник. Откройте этим ключом клетку с дракончиками и заберите оттуда маленькую Мамбо (**Mambo**). Дракончик, конечно, так себе, но должен сгодиться. Теперь возвращайтесь обратно на рыночную площадь, запихните Мамбо в пасть зажженную петарду из фейерверка (зря, что ли, хилый дракончик в хранилище сундучка грозно именуется M16?). Что, все равно не очень эффективно стреляет? Ну, тогда последнее средство — швырните в дракона любовным пирогом из ваших запасов. Ну а дальше сами увидите ... .



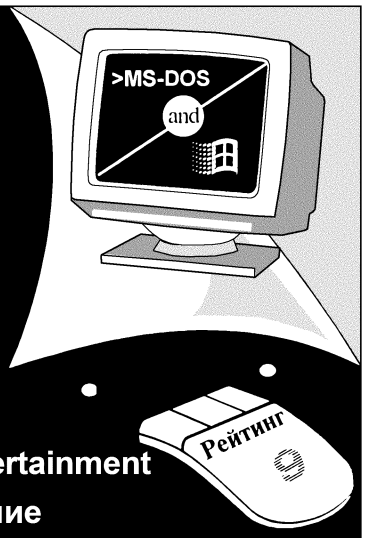
Карта города



Карта местности

Discworld 2

Мир-Диск 2



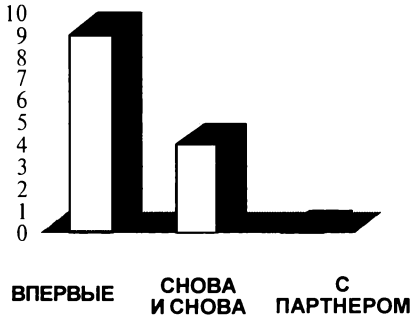
Год выпуска	1996
Распространитель	Psygnosis
Разработчик	Perfect Entertainment
Категория	Приключение

Минимальные условия	486-100, 8 Мб
Оптимальные условия	Pentium-100, 16 Мб
Графика	Hi Res
Размер	2 CD, RIP 140 Мб, zip 64 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

9 4

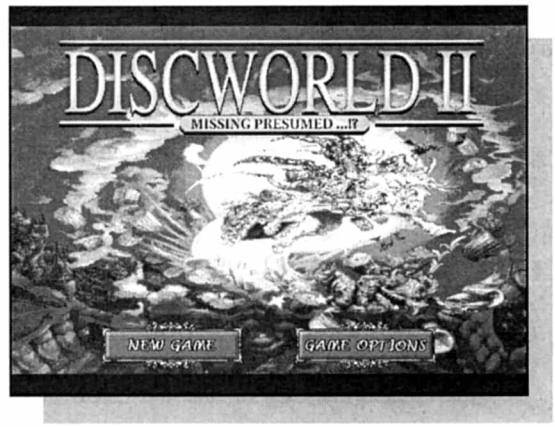


ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	8
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **9**

Ну вот наконец и вышла вторая часть приключений не сильно могущественного, но очень сообразительного мага Ринквинда. Серьезно переработана графика, теперь изображение выглядит совершенно по-новому, очень красочно и натурально (где-нибудь в середине игры обязательно будет момент, в котором старый VGA-Ринквинд встречается с новым). Звук тоже стал получше, правда к великой горести любителей урезанных версий, звук имеется только у CD-варианта игры. Сама игра по-прежнему осталась той же самой чередой хохм, связанных отнюдь не ординарным сюжетом. И вполне вероятно, что один раз попав в мир Discworld, вы не оторветесь от него, пока не дойдете до конца.



Главное меню игры

Итак, с последнего раза, когда мы видели наших героев, многое изменилось — Ринквинд стал старше и солидней (одна мантия, подбитая мехом, чего стоит). И хотя его шутки по-прежнему отдают нахальным мальчишеством, Ринквинд стал чуть более академичным. Он почти на равных может общаться с остальными обитателями университета — теперь повсюду там является своим человеком. Как-никак, а волшебник-ассистент третьего класса — это вам не шутка. Поменялся и уровень проблем, которые решает Ринквинд — теперь уже никого не удивишь простенькими противниками типа дракона, на арену выходят новые могущественные персонажи, входящие в основную колоду властителей судеб.

И если раньше Смерть была лишь одной из дополнительных фигур, создающих общий колорит в игре, то теперь она — один из главных действующих героев. И теперь от нее зависит не только возможное расставание Ринквинда со своим бренным телом, но и весь досуг нашего старого знакомого.

И вот ...

Управление

Сначала мы все же прервем описание событий и отвлечемся на парочку минут для того, чтобы рассмотреть управление в игре. Управление по сравнению с предыдущей версией почти не претерпело никаких изменений. Все действия по-прежнему можно выполнять как с помощью манипулятора мышь, так и с помощью клавиатуры. Щелчок правой клавишей мыши заставляет Ринквинда посмотреть на предмет или персонажа, сообщить вам свои впечатления и запомнить их. Щелчок левой клавишей заставляет Ринквинда встать на указанную позицию, а двойной щелчок заставляет Ринквинда взять предмет или воспользоваться им. Все иконки, которые появляются во время диалога Ринквинда с другим персонажем примерно те же самые, за исключением того, что вместо облака с молнией, обозначающего собой толковый стиль диалога, теперь появилась свечка. Если выбрать эту иконку, то Ринквинд сообщит вам все, что он думает по поводу персонажа, с которым ему, по вашей вине, приходится общаться.

Смерть никогда не останется без работы

Что касается других иконок, то: улыбка обозначает почтительный стиль диалога, шут — это стандартный диалог с долей сарказма, вопрос же предназначен для задания основных вопросов, рука — просто выход.

Хранить все собранные по ходу игры предметы по-прежнему можно лишь в многоногом приятеле Ринквинда — сундучке. Конечно, можно для этой цели использовать и личные карманы самого Ринквинда, но теперь их вместимость изрядно упала, и положить в них можно только два предмета. Если же учесть, что одним из них обязательно будет кошелек с деньгами, то нетрудно догадаться, что впихнуть Ринквинду в карман можно будет только один предмет. Положить предметы внутрь сундучка теперь можно, не только щелкнув по нему и засунув предмет в открывшееся окошко, но и просто сделав двойной щелчок по сундучку этим предметом. Стиль окошек, которые открываются по вашему щелчку на Ринквинда или сундучок, остался тем же и их можно также по-прежнему проматывать и растягивать при помощи мышки.

Если вы захотите произвести какие-нибудь действия с несколькими предметами (к примеру, засунуть импа в фотоаппарат), то эти предметы предварительно надо будет положить внутрь сундучка, а потом наложить один на другой с двойным щелчком мышью.

По-прежнему, если вы нажмете клавишу F1, то вы попадете в меню основных опций, откуда можно записать игру, загрузить игру, выйти из нее или произвести надлежащие установки игры.

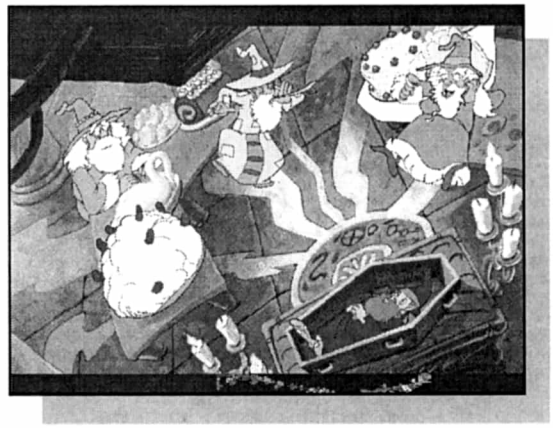
Описание игры

Часть первая. Церемония материализации (The Rite Stuff)

Все началось с того, что один из магов университета неожиданно умер, и часть основного начальства университета, включая декана, собралась дружно отметить это событие. Вроде бы, они там собирались о чем-то поговорить с его еще не отлетевшем духом на прощание. Но невоспитанный старикашка, вместо того чтобы превратиться в бесплотного духа и оставить свой хладный труп спокойно лежать в гробу, восстал из мертвых, сказал бывшим друзьям несколько малопонятных фраз и скрылся. Естественно, что такое неприличное поведение мертвеца не могло не озадачить общественность университета. Но опять же, возиться никому неохота и поэтому, как вы правильно догадались, отдуваться снова Ринквинду (в конце концов, ему ведь не привыкать к подобным заданиям и, похоже, он последний из обитателей университета, который серьезно относится ко всей этой магии).

Для начала неплохо бы узнать, почему это собственно, произошло подобное, из ряда вон выходящее событие. И с чего, собственно, мертвецы перестали следовать испокон веков заведенному порядку (откинув копыта, человеку положено лежать — ну, там, бестелесный дух

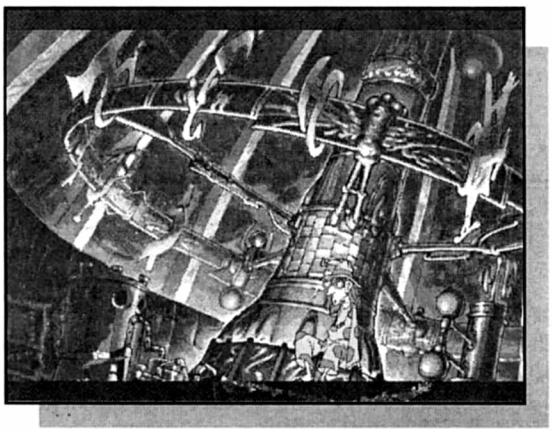
еще может выкинуть что-нибудь этакое — и без помощи специальной магии большее невозможно. А тут полное бессмертие, даже подумать о таком страшно). Для того, чтобы получить исчерпывающую информацию прямо из первоисточника, необходимо произвести специальную церемонию, а для этой церемонии необходимо соответствующее материальное обеспечение. Поэтому Ринквинду надо будет найти мышиную кровь (**mouse blood**), молотки (**mallets**), запах (**smell**), блеск (**glitter**) и свечи (**candles**). Все это, если не считать молотков, вполне стандартный колдовской набор и полностью соответствует главному признаку всех магических ингредиентов (название ничего не говорит об общей сути, а если и понятно, что требуется, то совершенно неясно, как именно это использовать в магическом вареве).



И умереть-то спокойно не дадут

Отправляйтесь на факультет высоких энергий (**High Energy Faculty**), возьмите там магнит (**magnet**), пробирку (**test tube**) и меха (**bellows**). С этим богатством отправляйтесь в сад (**garden**), там в самом правом углу, за небольшим, поставленным на попа, лабиринтом, стоит скворечник. В этом скворечнике живет имп, разуйте его при помощи магнита (то ли у него в сапогах от гвоздей не протолкнуться, то ли они сами излишне железные, но магнитятся они великолепно).

Теперь покиньте стены университета и отправляйтесь в блуждающий магазин (**shop**). Этот магазин перемещается по всей карте города и иногда может и вовсе не появляться некоторое время в зоне видимости (если так произошло, просто подождите, когда он проявится). В этот раз он, скорее всего, будет на небольшой площадке возле доков. Возьмите в лавочке фламинго (**flamingo**), пачку курительных палочек (**incense**) и рыбку (**fish**), щедрая хозяйка подарит вам все это совершенно бесплатно. Потом попытайтесь взять свечку (**candles**), после неудачи поговорите со старушкой (**old woman**) о свечках. Она по доброте душевной согласится сделать несколько, если Ринквинд притащит ей немного воска. Отправляйтесь на площадь (**plaza**).



О том, для чего предназначено это сооружение, лучше и не думать

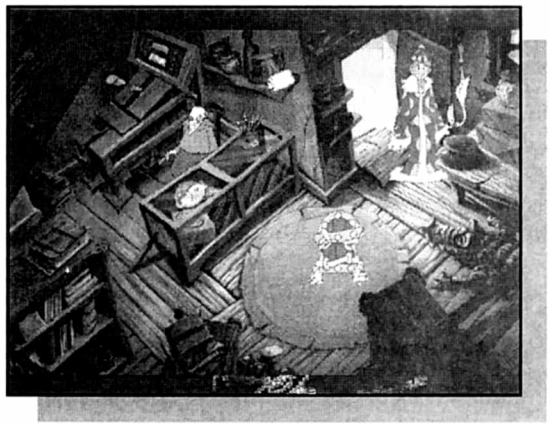
Здесь поговорите с лоточником (**dibbler**), сначала саркастически (иконка с изображением шута), потом о кукурузе (**corn,** иконка с изображением кучки подпрыгивающих зерен). Отправляйтесь в тень (**shades**) и обделите там нищих бродяг (в одном месте их трое сидит возле котла с варевом) на пилу (**saw**, она висит на стене слева от бродяги с уткой на голове) и горшочек (**pot**, он

Вы пришли вовремя — еще не съеден ни один из тортов

лежит у него же под ногами). Отправляйтесь в морг (**mortuary**, вход в морг находится на том же экране, что и жизнерадостный могильщик с ящиком, полным трупов), заберите в морге нож (**knife**) и присмотритесь к Бабушке Везервокс (**Granny Weatherwax**, судя по имени, она явно чудила с погодой, пока была жива), она лежит на столе и называется просто ведьма (**witch**).

Отправляйтесь к госпоже Кейкс (**Mrs. Cakes**), дверь в лавку госпожи Кейкс на следующем экране после морга. В лавке госпожи Кейкс Ринквинд поведет себя и вовсе беспардонно — но, что поделаешь, он не виноват. Что придумали авторы игры, то Ринквинд и делает. Итак, пройдите глубже в лавку госпожи Кейкс, возьмите ножницы (**scissors**). Потом вырвите из юбки манекена (**dummy**) нижнюю юбку (**petticoat**). Откройте шкаф (**closet**) и возьмите из него гладильную доску (**ironing board**). Примените пилу (**saw**) на манекен (**dummy**, Ринквинд, недолго думая, отпилит бедняжке руку. Варвар!). Теперь вернитесь обратно и посмотрите на бутылку с джинном (**Genie Bottle**). Теперь поговорите с госпожой Кейкс, сначала используйте иконку с шутом, потом иконку с вопросом, потом иконку со светильником (госпожа Кейкс читает мысли, так что она умудрится влезть и в это ваше глубоко личное общение с Ринквиндом), потом используйте иконку с улыбкой. После этого довольно сложного разговора вы сможете спросить госпожу Кейкс про бутылку с джинном, а потом про эктоплазму. В принципе, вам нужна всего лишь порожняя бутылочка — могла бы и продать — но порядок игры есть порядок и придется тащиться искать ей эктоплазму.

Отправляйтесь к шутовской гильдии (**fools guild**). Там обитает привидение вашего старого знакомого — королевского шута (в предыдущей игре этот недалекий упорно пытался получить власть над городом, даже дракона вызвал). Поговорите с ним и задайте ему вопрос (иконка с вопросом), выяснится, что жизнь у привидений не сахар. Возьмите кирпич (**brick**, он лежит в левом нижнем углу картинки) и используйте его на привидение (нет, Ринквинд не станет его кидать, привидение кирпичом не обидишь, но зато Ринквинд заманит духа в этот кирпич). Возьмите также гудок (**hooter**), он лежит там же на земле. Теперь спускайтесь вниз в люк, идите налево. Вы окажетесь как раз под площадью, помните, там на решетке стояла блондиночка, так вот, вы как раз под ней. Используйте меха (**bellows**) на решетке (**grate**). В результате вы получите сценку а'ля Мерилин Монро и массу косметики с красотки, стоящей на этой решетке. Ее вполне можно будет использовать как блеск.



Перед выполением здания лучше заглянуть домой

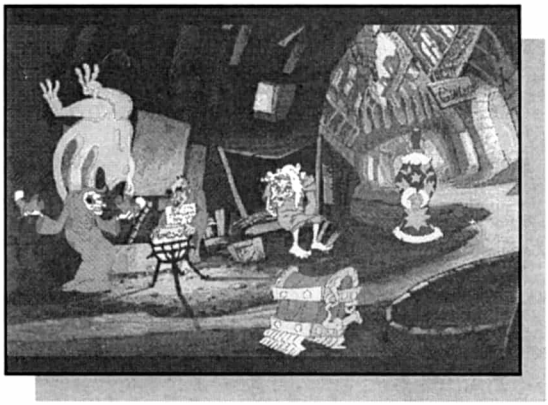
Вахтер — неприступный, как скала

Теперь выходите из подземелья и отправляйтесь на факультет высоких энергий в университет. Там используйте кирпич (**brick**), с заманенным в него шутом, на ускорителе (**accelerator**) эктоплазмы, отнесите тем, у кого вы одолжили пилу и баночку.

Используйте ботинки импа (**imp boots**) на бутылке (**bottle**), которую вы получили от госпожи Кейкс. Используйте подготовленную таким образом бутылку на живом запахе (**life smell**, такая зеленоватая зверюшка, по виду похожа на мутировавшее привидение, она сидит за спиной нищенки с двумя по-настоящему питательными ботинками). Привлеченный неповторимым ароматом годами не снимавшихся ботинок импа (все знают, импы не очень любят мыться), запах залезет в бутылку, и вот у вас уже есть еще один компонент.

Теперь отправляйтесь в небольшую кафешку на открытом воздухе (вход в нее находится на экране справа от нищих, только не перепутайте ее с кабаком тролля, в кабаке пьют, в кафешке едят). Сядьте там за свободный столик и заберите со стола миску с толченым чили (**chili powder**). Воспользуйтесь меню (**menu**) и подзовите официанта Гимлета (**Gimlet**), поговорите с ним саркастически (используя иконку с шутом), потом закажите мышбургер (**mouseburger**), получите живую мышь в булочке. Булочка исчезнет, а вот мышку вам как-нибудь придется обескровить. Отправляйтесь в кабак “Голова Тролля” (**Trolls Head**) (это здесь же в тени, слева от нищих). Поговорите там с Касанундой (**Casanunda**), сначала задайте ему вопрос (иконка-вопрос), потом поговорите с ним о лестнице, потом о ведьмах (соответствующие иконки). Возьмите со стойки спички (**matches**). Закажите выпить у тролля за стойкой.

Теперь отправляйтесь в доки (**docks**). В доках перережьте ножом (**knife**) сеть (**net**) с рыбой. Возьмите акулу-молот (**shark**). Используйте чучело рыбы (**stuffed fish**) на птичке (**bird**), сидящей на крыше склада. Возьмите птичку и отправляйтесь в сад университета. Там коллеги Ринквинда играют в крокет так нужными ему и совершенно не обязательными для игры молотками. Замените им молотки на вполне подходящую замену: Декану (**Dean**) дайте фламинго (**flamingo**), Казначею (**Bursar**) подсуньте акулу (**shark**), а библиотекарю (**librarian**) дайте поперхнувшуюся птичку (**wading bird**). Смочите кукурузу (**corn**) пивом (**beer**), потом скормите это алкогольное зерно (**corn**) петуху (**rooster**), сидящему на лабиринте. Теперь идите в другой конец сада, туда, где стоят ульи. Покажите пчеловоду (**beekeeper**) брошюрку (**brochure**), которую дал вам лоточник, он должен сразу же убежать реализовывать свои таланты, если нет, то просто поговорите с ним о чем угодно и снова подсуньте брошюру. Высыпьте порошок чили (**chili powder**) на цветы (**flowers**). Оденьте нижнюю юбку (**petticoat**) на Ринквинда, зажгите спичками (**matches**) ароматическую палочку (**incense**) и задымите ею улей (**beehives**). Теперь Ринквинд может безнаказанно грабить пчел, возьмите из улья пчелиного воска (**Dribby Beeswax,** двойной щелчок по улью) и наполните медом из улья горшочек (**pot**). Отправляйтесь теперь в блуждающий магазин (**shop**) и отдайте воск (**Dribbly Beeswax**) старушке (**old woman**).



Не заблудитесь в этих извилистых коридорах

Отправляйтесь в тень, идите к уже знакомым нам нищим и ткните петухом (**rooster**) в их котелок (**can**), Ринквинд безжалостно напоит бедное животное дрянью из котелка. Идите в кабак тролля и используйте петуха на вампире (**vampire**), сидящем в уголке бара. Вампир подумает, что уже утро и по-быстрому залезет обратно в склеп, не забыв выложить свою вставную челюсть в стаканчик возле гроба (не осталось больше настоящих монстров, даже вампирам уже нельзя верить, одна бутафория). Отправляйтесь на кладбище (**cemetery**), там возьмите кирку (**pick**) (она лежит сразу же у входа на кладбище возле первого надгробья). Идите направо, в самый конец кладбища и заходите в склеп (**crypt**), там используйте лестницу (**ladder**) на гробу (**coffin**). Забирайтесь по лестнице наверх и достаньте из стакана вставные зубы (**teeth**). Этими зубами проткните мышку (**mouse!!!**), несчастный зверек после этого превратится в мышь-вампира — зато у вас появится окровавленная челюсть. Щелкните по челюсти пробиркой (**test tube**), и вы получите полную пробирку мышиной крови.

Теперь идите обратно в обеденный зал и отдайте молотки (**mallets**), пробирку с мышиной кровью (**test tube**), блестящую пыль (**glitter dust**), запах (**vile smell**) и оплывшие свечки (**dribbly candles**) декану. И тут, собственно, пойдет сама церемония. В результате выясняется, что Смерти до смерти надоело работать, и она решила отправиться на каникулы. А что будет в результате с бедным городишком, ее совершенно не волнует. Ну, как и следовало ожидать, на “благородного” Ринквинда свалили все хлопоты по ее возвращению обратно на работу. Ну, а чего вы еще ожидали, от репутации так просто не откажешься. Один раз сделал доброе дело, так дурная слава тебя до конца жизни не оставит. И на тебя будут радостно сваливать все другие проблемы, полагая, что тебе больше делать нечего, как только добро творить. Итак, наш герой опять в поисках.

Часть вторая. Сдохнем вместе (Come Die With Me)

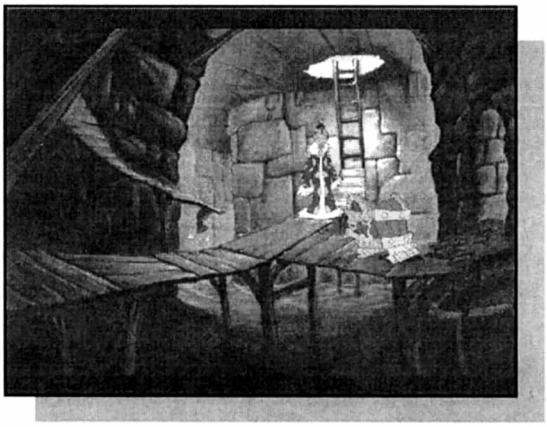
Отправляйтесь к гильдии шутов (**fools guild**). Спуститесь там в люк, как и в предыдущий раз, только на этот раз идите направо, там будет выход на поверхность, поднимитесь. Вы окажетесь в огромном леднике, отколите себе кусок льда (**ice**) киркой (**pick**) и идите обратно через люк в город. Идите обратно в тень и поговорите там с труповозом (**dead collector**), задайте ему вопрос. Довольно быстро вы выясните, что после смерти люди попадают на замечательный курорт с великолепными погодными условиями. Когда же Ринквинд пытается робко выяснить, как попасть на этот курорт, оказывается, что нужно всего лишь иметь свидетельство о смерти. После этого информативного разговора спускайтесь в морг и поговорите там с патологоанатомом (**mortician**) на предмет получения свидетельства о смерти (**death certificate**). Выяснятся еще более интересные новости: оказывается, мертвым не возбраняется ходить, говорить, в общем, делать все, что им вздумается. Они всего-то при выдохе не должны замутить зеркало, должны быть холодными, и у них не должен прощупываться пульс. Бюрократия!!

Итак, за работу, возьмите зеркало (**mirror**), лежащее здесь же на столике, нагрейте его на светильнике, стоящем там же, положите зеркало обратно. Положите Ринквинда на плиту (**slab**). Используйте на Ринквинде деревянную руку от манекена (**wooden arm**) и лед (**ice**). Потом щелкните по патологоанатому, он бросит ведьму, с которой возился до этого и приступит к своим варварским экспериментам. Несложные манипуляции, пара секунд унижения, и вот, долгожданный документ у вас в кармане. Отправляйтесь к трупповозу (**dead collector**) и предъявите ему свидетельство о смерти (**death certificate**). Удар, потеря сознания, очнется Ринквинд уже на корабле, причем очнется сразу владельцем судна (капитан почему-то не любит оживших покойников).

Руины и трущобы — истинное лицо сказочного мира

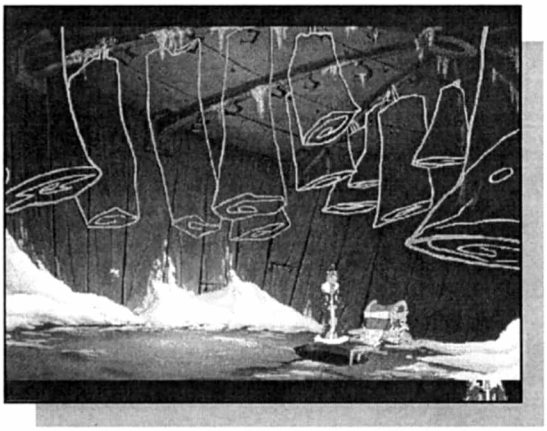
После долгих мытарств Ринквинд окажется на курорте, куда так нахально отправилась отдыхать Смерть. Немного поломавшись, она соглашается вернуться, но только в том случае, если она станет гораздо более популярна. Что делать, придется потворствовать ее капризам. Лоточник с площади уверит Ринквинда, что раскрутить кого угодно ему раз плюнуть, достаточно только, если вы достанете ему три вещи, это: симпатичная крошка, хорошая мелодия и подходящая группа, чтобы сыграть ее, а также что-нибудь новое, необычное.

Итак, общий план у нас есть, и сразу ясно, что придется изрядно побегать по пустыне. А для этого Ринквинду нужен транспорт, а именно, корабль пустыни. Посему для начала следует отправиться в Джелибейби (**Djelibeybi**), там зайдите в лавку, торгующую верблюдами (верблюды там только в одном месте стоят, не ошибетесь). Поговорите с продавцом (**salesman**), сначала используйте иконку с улыбкой, потом иконку с верблюдом. Став счастливым обладателем верблюда, выходите из города и отправляйтесь в холмы (**hill**). Там в самом центре картинки висит ничем не занятый скелет (**bone idle**), поговорите с ним о музыке (используя иконку с нотами), он согласится играть в вашей группе (А вы могли предложить другую группу? В конце концов, не эльфам же у смерти в команде петь, закон жанра). Ножом (**knife**) перережьте связывающие его веревки.



Осторожно — доски вот-вот проломятся

Теперь отправляйтесь к пирамидам (**pyramid**), в пирамиде возьмите себе баночку с клеем (**glue**). Ножницами (**scissors**) отрежьте с мумии кусок бинта (**bandage**). Обмотайте этим бинтом деревянную руку. С этим изделием отправляйтесь в оазис (**oasis**). Подмените гнилую руку (**rotten**



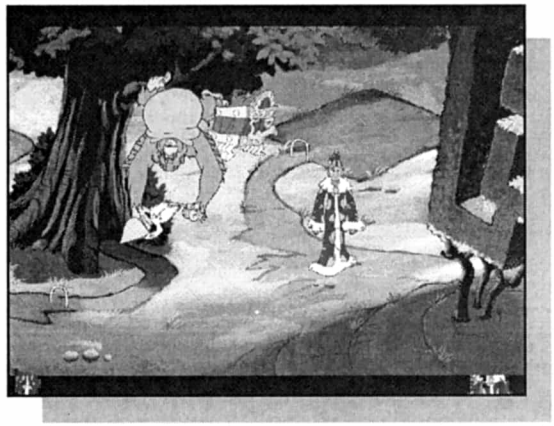
Призрачный мясокомбинат

arm), лежащую перед грифами, на забинтованную деревянную руку (**bandaged wooden arm**). Отправляйтесь в Голливуд (**Hollywood**). Зайдите в костюмерную (первая открытая дверь), посмотрите там на костюм лошади (**horse outfit**). Поговорите с гномом (**dwarf**) об этом костюмчике. Двойной щелчок по гнилой руке, и у вас великолепный перстень (**ring**), одарите этой бижутерией гнома. И сразу — ходу из его комнаты, потому что ведет он себя как-то не очень естественно, идите направо.

Посреди улицы будет висеть здоровенный груз (**weight**), возьмите его. Заодно сорвите цифру десять с почтового ящика, пригодится. Идите дальше, там будет дверь, это гримерная. Здесь гримерша безуспешно пытается придумать имидж для Смерти; пообщавшись с ней, Ринквинд получает дополнительное задание привезти снимки королевы эльфов. Выйдите из комнаты, и еще правее вы найдете дрессировщика импов (**imp trainer**). В этом же павильоне на столе в самом уголке лежит фотоаппарат (**camera**), присвойте его (эх, старая добрая традиция, бери все, что плохо лежит). Вы, наверно, сразу же догадались, что это уже знакомая модель, работает на импе. Поговорите с дрессировщиком на тему: как бы вам получить в свое пользование импа. Он предложит вам одного из своих бездельников, но маленький негодяй убежит внутрь картинки, придется доставать. Выходите из Голливуда.

Отправляйтесь в XXXX-земли (сразу же за левым краем общей карты). В магазинчике раскрашенного дикаря присмотритесь к бумерангам (**sticks**) на прилавке магазина. Поговорите с владельцем о них (имечко у него по-настоящему людоедское **Point-Me-Own-Bone** — что-то вроде Укажите-Мне-На-Ваши-Кости — сразу видно, что жутко голодный парень). Получив бумеранг, присмотритесь к корзинкам для завтраков (**basket**), поговорите с владельцем на эту тему.

Отправляйтесь в Анк-Морпорк (**Ankh-Morpork**) и загляните в университетский сад (вы там уже не раз бывали). Вырвите на площадке для крокета все воротца (**hoops**), вам они нужнее. Теперь идите в обеденный зал и поговорите там с библиотекарем (**librarian**) — это все та же здоровенная мартышка — поговорите с ним о лошадином костюме, Ринквид предложит ему поучаствовать в милой шутке с переодеваниями, в результате сундучку придется довольно долго таскать эту толстенную обезьяну. Запихайте всю еду (**food**), стоящую на столе, в корзинку для завтраков (**picnic basket**).



Будьте внимательны — за вами неотступно следует йети

Пока что пчелы не обратили на вас никакого внимания... Пока что

Отправляйтесь в Джелибейби и зайдите там в магазин (**shop**) — вход в лавочку на следующем экране после верблюдоторговца. Сорвите там со стенки возле входа постер (**poster**). Отправляйтесь теперь налево в глубь базара, поговорите там о музыке с колдуном на летучем коврике, его зовут Ури Джеллер (**Uri Djeller**). Он расскажет вам про отшельника, который живет в пустыне. Отшельник, как и всякий настоящий философ, слегка не в себе и теперь живет на тележном колесе. Но, в принципе, он способен сочинить для вас подходящую песенку. Потом дайте Ури выкорчеванные в университетском саду воротца (**hoops**). Колдует он довольно эффективно, и за пару секунд спрямит вам все воротца. Наверное, можно было как-нибудь более прозаично спрямить железки, но так гораздо эффектнее.

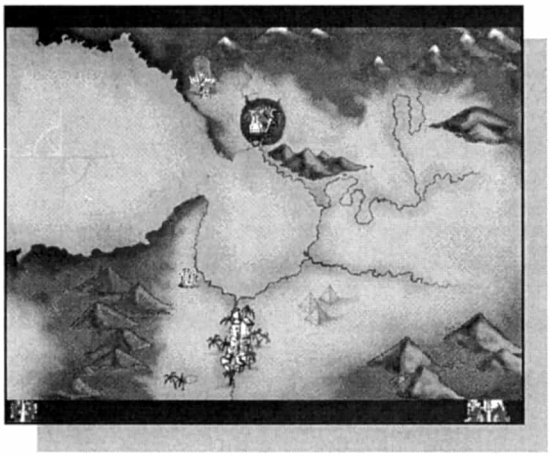
Потом посмотрите на конфетный камень (**candy rock**). Поговорите о нем с камнеторговцем (**rock seller**). Камень вам пока не достанется, но информацию вы получите. После поднимитесь выше по улице — место, где вы окажетесь, предположительно предназначено для наказания преступников. Вырвите там из земли кол (**stake**).

Выходите из города и отправляйтесь к тележному колесу (**cartwheel**). Поговорите с отшельником о музыке, он пообещает вам песенку. Но только в том случае, если Ринквинд ответит ему на его вопрос. Вопрос лучше не запоминать, галиматья полная.

Отправляйтесь обратно в Анк-Морпорк, зайдите там в университетский сад и воткните кол (**stake**) в кучу компоста (**compost heap**). Эта куча лежит на том же экране, где и скворечник импа, у которого вы позаимствовали сапоги. Законченная Суффражистка, привязанная здесь, тут же привяжет себя к вашему колышку, заприте ее в свой сундучок.

Теперь отправляйтесь в тень и зайдите в морг. Там этот новоиспеченный Казанова-Казанунда (**Casanunda**) уже успел оживить старую ведьму, поговорите с ним. Ринквинд опять его запутает, и бедняжка быстро исчезнет. Поговорите с Бабушкой Везервокс (**Granny Weatherwax**), спросите ее об эльфах. Узнав, где живут эльфы, выходите из морга и отправляйтесь в доки (**docks**). Там повесьте груз (**weight**) на крючок (**hook**). Вообще-то немного легковат, прилепите цифру десять на груз и воспользуйтесь этой, теперь уже десятитонной махиной. Ну вот, как и следовало ожидать, Ринквинд докатился до кражи со взломом и ради чего! Подберите выпавшую игрушку “снежныая буря” (**snow storm**). Сойдет за что-нибудь необычное.

Отправляйтесь в Джелибейби и используйте кол с привязавшейся к нему Суффражисткой (**Suffrajester**) на дыре (**hole**) посреди площадки. Потом будет жуткая сцена, где сразу же станет ясно, что Ринквинд — не такой уж непобедимый оратор, и что с женщинами лучше не связываться. В результате вы будете иметь конфетный камень, а на земле будут валяться веревки (**rope**), оставшиеся от привязанной суффражистки, возьмите их. Отправляйтесь в Голливуд и сразу идите к строительной площадке, где трудятся импы. На столике, где импы стараются,

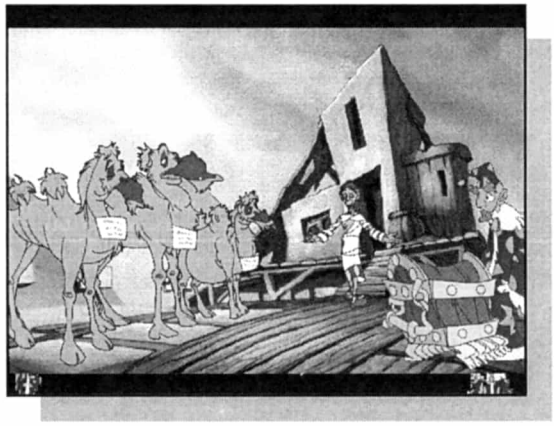


Просторы далекого мира

что-то рисуя, стоит банка с краской (**paint**), окуните в нее бумеранг (**stick**). Потом швырните этот бумеранг в импа (**imp**), который спрятался от вас в картинке (**set**). Нарисованный бумеранг без проблем сможет влететь в картинку и принести к вам этого маленького нахала. Сразу же засуньте его в фотоаппарат (**camera**), пускай потрудится на ваше благо.

Идите направо, там за павильоном рядом со шлагбаумом стоит здоровенный тролль в фуражке. Подарите ему конфетный камень (**candy rock**). Попытайтесь открыть дверь трейлера. После того, как не получится, спросите тролля про ключ. Откройте дверь трейлера и используйте веревку (**rope**) на тролле, для того чтобы вырвать у него поломанный вашим троянским камушком зуб. Войдите в трейлер. Надо же, а Ринквинд и не подозревал, что такая красотка спрятана совсем рядом. Поговорите с девушкой, она пожалуется, что у нее пропал камушек из перстенечка (и это при том, что на столе — навалом самых разных, вполне блестящих камушков). Подарите ей зуб тролля на перстенек (ну, может быть, немножко в слюне, но зато какой большой бриллиант). Девушка радостно согласится участвовать в вашем предприятии. Теперь у вас есть крошка. Выходите из Голливуда.

Отправляйтесь опять в землю четырех иксов (налево за край карты). Идите все время направо, пока не заберетесь на утес (оттуда виден корабль, на котором приплыл Ринквинд). Там положите вашу корзину для пикников (**picnic basket**) на муравейник (**anthill**). Возвращайтесь на пляж. Распилите пилой (**saw**) гладильную доску (**ironing board**). Получите относительно приличную доску для серфинга, одна проблема: Ринквинд на ней никак удержаться не может. Намажьте доску клеем (**glue**) — ну вот, теперь даже Ринквинд в своей мантии с нее не свалится. Используйте доску на прибое (**surf**). Получилось! Какая-то пещера, изрядно разрисованная прежними доисторическими обитателями (постеров тогда не было, приходилось стенки разрисовывать). Снимите фотоаппаратом (**camera**) наскальные рисунки (**cave paintings**).



Сезонная распродажа верблюдов

Выбирайтесь отсюда и отправляйтесь в лес (**forest**), где живут эльфы. Когда дойдете до камней (**stones**) — вам туда. Только сундучок с собой никак нельзя взять, поэтому лучше здесь подготовится. Намажьте клеем (**glue**) гудок (**hooter**), прилепите гудок к лошадиному костюму (**horse costume**), получится вполне приемлемый единорог, только для одного немного великоват. Запи-

хайте в этот костюм библиотекаря (**librarian**), зря что ли ваш сундучок всю дорогу пыхтел, таская эту мохнатую гориллу.

А что это там на заднем плане?

Теперь положите фотоаппарат в карман Ринквинда, возьмите указателем костюм единорога, и вперед, в камни (**stones**). С той стороны одевайте на Ринквинда костюм единорога, ну может, чуть неказисто, но вполне правдоподобно. Когда шум уляжется, вы снова сможете управлять событиями. Возьмите камеру и сделайте несколько снимков с королевы (**Queen**) эльфов. Отправляйтесь в Анк-Морпорк, зайдите там в университет на факультет высоких энергий. Примените заполненную муравьями корзинку для пикников (**picnic basket**) на приборе (**HEX**). Ничего не получается, подлые муравьи не хотят лезть в машину? Используйте мед (**honey pot**) на приборе (**HEX**). Ну вот, теперь-то они точно послужат науке. Используйте проволочки (**wire**) на плане пирамиды, который вы взяли в магазине (**plans**), получите довольно милую пирамидку. Используйте пирамидку (**pyramid**) на приборе (**HEX**). Поговорите со Скагом (**Skagg**), используя иконку пространства. Он выдаст вам ответ машины на вопрос, который задал вам отшельник (тот самый старикашка посреди пустыни на колесе). Каков вопрос, таков и ответ, даже машина это понимает, но это, если не считать системных сообщений. Отправляйтесь к тележному колесу (**cartwheel**) и отдайте отшельнику ответ.

Отправляйтесь в Голливуд, зайдите в гримерную и отдайте гримерше снимки, которые вы сделали с эльфийской королевы (**film**). Потом отправляйтесь к лоточнику (**dibbler**) и отдайте ему крошку (**babe**), диковинку (**snow storm**), группу (**band**) и мелодию (**jingle**).

И все вроде бы завертелось, но Смерть опять начала капризничать, то ей не нравится, что сейф на голову упал, то обидится, что рояль сверху на темечко рухнул. Богема. Поговорите с лоточником (**dibbler**), он предложит поискать дублера.

Отправляйтесь в Анк-Морпорк, там — в тень. В тени в самом левом углу самого левого экрана дверь. Используйте на ней свидетельство о смерти (**death certificate**). Вы попадаете на собрание всех, кому не удалось умереть. Само собрание вас не очень интересует, но если вы заглянете в шкаф (**closet**), то найдете там очень костлявую темную овцу (**black sheep**), поговорите с ней, используя иконку с изображением падающего груза. Покажите ей фотографии доисторических рисунков (**film**), снятые Ринквиндом в пещере, и дело в шляпе.

Теперь как будто все в порядке, и съемки фильма подошли к концу. Правда Смерть немного обиделась, что на ее дублера не свалился какой-нибудь по-настоящему тяжелый груз. Теперь дело за малым, шедевр Ринквинда должны оценить зрители. Помпезная церемония интервью и, наконец, сам фильм. Если честно, то фильм получился очень так себе. Точно так же подумают зрители, и вот Ринквинду, а именно он сидит в будке киномеханика, надо как-то спасать премьеру. К счастью, относительно достойный выход есть. Вы еще не забыли про королеву эльфов, она вроде бы самая красивая на этой каменной бородавке и должна произвести соот-

Спереть с веревки белье вам явно не дадут

ветствующее впечатление. Доставайте пленку с фильмом из кинопроектора и засуньте ее в монтажный станок (**device**), туда же засуньте пленку с фотографиями королевы эльфов. Ринквинд в момент соорудит из этого великолепный (с точки зрения публики, сидящей в зале), фильм.

Часть Третья. Зловещий Ринквинд (The Grim Rincewind)

Премьера закончилась, все празднуют и очень похоже, что Смерть очень нескоро приступит к выполнению своих обязанностей, а ведь ожившие мертвецы ждут. И вот Ринквинд, еще не до конца пришедший в себя после премьеры, вышел подышать воздухом, и вот опять это непонятное существо. Правда, Ринквинд уже почти дошел до того, что может понимать, о чем оно говорит. Еще не до конца понимая, зачем, Ринквинд залезает на коня Смерти, который стоит здесь же, и вот он мчит сквозь пространство на этом мифическом монстре (ну пусть даже и не совсем в том положении, как это полагается в таких случаях).

Вы оказываетесь в конюшне, выходите оттуда и отправляйтесь в дом (**house**). Там под ковриком, лежащем перед дверью, спрятан ключ. (Ничто не меняется, и Смерть точно так же беспечна, как и люди — правда, трудно представить себе вора, который сумеет добраться до ее жилища). Припрячьте этот ключ, он вам еще пригодится, а дверь в доме и так открыта. Заходите в дом и поднимайтесь наверх по лестнице. На верху лестницы отправляйтесь в самый низ экрана, вы попадете в кабинет Смерти, здесь же хранятся часы, отмечающие время жизни. Возьмите со стола чернильницу (**ink**) и позвоните в колокольчик (**bell**), по этому сигналу дворецкий обычно поднимается наверх в кабинет.

Не дожидаясь, пока он доберется до вас, спускайтесь вниз и отправляйтесь на кухню (если смотреть от лестницы — это левая комната). На кухне возьмите масляную тряпочку (**oily rag**), сахарницу (**sugar cubes**) и откройте заслонку у печки. Вернитесь обратно в коридор и сорвите с окна шторы (**curtains**). Возле входа в подставке для зонтиков (**umbrella stand**) стоит коса (**scythe**) Смерти, присвойте ее, все равно Смерти она сейчас не нужна.

Универсальный солдат??

Снова поднимайтесь наверх по лестнице и теперь идите налево. Это комната Сьюзан (живет тут в доме одна маленькая девочка. Интересно было бы узнать, кем именно она приходится Смерти и

что делает в доме). Возьмите с кровати кролика (**rabbit**), положите его в сундучок и распотрошите, в результате вы получите ловко спрятанную в кролике пижаму (**pyjamas**), размер конечно маловат, но на что-нибудь да сгодится. Возьмите также с комода моток ниток (**string**) и можете выходить из комнаты, больше здесь поживиться нечем. Ну вот, похоже, Ринквинд достиг предельной точки своего падения, только что он обокрал ребенка — что делать, реалии игры.

Смерть тоже любит покрасоваться перед зеркалом

Снова оказавшись на лестнице, спускайтесь вниз и идите в книгохранилище (это комната напротив кухни). Здесь вы воочию увидите, как на самом деле заполняются книги судеб, там одновременно записываются три, возьмите себе среднюю — это книга Ринквинда. Теперь идите на кухню.

На кухне вы встретите отвратительного старикашку, это дворецкий Смерти Альберт, поговорите с ним. Ринквинд нахально заявит, что он должен заменить Смерть в ее нелегком ремесле. Альберт позволит себе не согласиться и предложит доказать свое право на подобную работу. Он заявит, что Ринквинд должен иметь черную робу (основная униформа) и косу (принадлежность ремесла), уметь ездить на коне Смерти (да, да, тот самый черный монстр, на котором Ринквинд сюда приехал, кстати, его зовут Бинки. Что ни говорите, а это основное средство передвижения) и обладать громовым голосом (ну просто для того, чтобы попугать обывателей).

Выходите из дома и отправляйтесь на конюшню (**stables**). Там лежат ремни (**rope**), возьмите их себе. Скормите Бинки (**Binky**) банку сахара (**sugar cubes**), это позволит завоевать у него определенное расположение. Здесь же в конюшне лежит седло (**saddle**) намажьте его клеем (**glue**). Теперь оденьте седло на Бинки. Ринквинд взгромоздится на коня и, благодаря высокому качеству клея (как-никак для фараонов делали), сумеет удержаться на нем, даже когда Альберт шлепнет животное по крупу. Итак, экзамен по верховой езде Ринквинд сдал. Выходите из конюшни и направляйтесь в сад (**garden**).

В саду спичками (**matches**) подожгите масляную тряпочку (**oily rag**). Теперь замотайте на Ринквинде пижаму (**pyjamas**) и используйте дымящуюся масляную тряпочку (**oily rag**) на улье (**hive**) — ульи стоят в самом левом углу сада. А дальше все так же, как и в университетском саду, достаньте воск (**wax**) и наполните медом горшочек (**pot**). Используйте моток ниток (**string**) и воск (**wax**), чтобы получить свечку (просто сделайте двойной щелчок воском по ниткам).

Идите направо к пруду (**pond**), там стоит гномик с удочкой (**fishing rod**), заберите у него эту рыболовную снасть. Привяжите горшочек с медом к удочке. Используйте это сооружение на хранилище душ (**soul pool**) — это еще одна лужа в самом правом углу сада. Как и следовало ожидать, клюнули на эту приманку только души муравьев, но зато в каком количестве!

Посреди сада рядом с качелями, на которых качается девочка, стоит детская тележка (**cart**), посмотрите на нее и потом поговорите с девочкой на эту тему. Она согласится отдать эту

Звезда местного балета

тележку Ринквинду в обмен на его книгу судьбы. Дайте ребенку книжку, пусть почитает, может чему полезному научится. Но эта малявка вместо того, чтобы тихо читать, принялась громко комментировать прочитанное. Вполне естественно, что Ринквинд долго не выдержал и отобрал у нее книгу (кому приятно слушать правду о своем прошлом с чужими комментариями). Сердобольный ребенок смилостивился над Ринквиндом и попросил в обмен на свою тележку дощечку из специального хранилища. Придется уважить, но сначала подойдите к пруду (**pond**) и вылейте в него чернила (**ink**). После того, что уже успел натворить Ринквинд, нарушение экологии в одном отдельно взятом пруду — это так, мелочи. Зато вода приобретет в меру черный цвет и, если вы окунете в нее сорванную в доме Смерти штору (**curtains**), то из нее получится вполне достойная черная роба.

Теперь возвращайтесь в книгохранилище и там, в самом конце зала находится альков (**alcove**), в нем-то и хранятся самые ценные таблички. Откройте альков ключом (**key**), который вы нашли под ковриком. Не забудьте, что в таких помещениях обычно темно, поэтому лучше зажгите спичками (**matches**) свечку (**candle**) и положите ее в личное хранилище Ринквинда. Теперь заходите в альков и щелкните зажженной свечкой по Ринквинду. Возьмите табличку (**tablet**), о которой вас просила девочка. С ней отправляйтесь в сад и отдайте табличку девочке.

Возьмите бумеранг и скрестите его с мотком (**string**). Идите обратно к дому и швырните этот бумеранг на веревочке в трубу (увидеть трубу вы можете с той же картинки, на которой вы взяли ключ от алькова). Теперь щелкните по трубе, Ринквинд залезет на крышу и малость покричит в трубу, демонстрируя свой “громовой” голос. Если не получится, значит вы забыли открыть заслонку в печке (в этом случае опять возвращайтесь в кабинет, дерните за шнурок, бегите на кухню и открывайте заслонку у печки).

Теперь идите на кухню и покажите Альберту робу (**robe**) и косу (**scythe**). Вроде бы все условия соблюдены, и Ринквинд должен стать полноправным преемником Смерти, но не тут-то было, Альберт хочет посмотреть, как Ринквинд будет пользоваться косой. Придется идти к полю, где растут колосья (**corn**) — по дорожке вниз от дома — и скосить там парочку колосков. Конечно, можно попробовать скосить его косой, но у бедняжки Ринквинда такое слабое здоровье, что ему это вряд ли удастся. Поэтому возьмите тележку (**cart**), которую вы выменяли у девочки и прикрепите к ней косу (**scythe**). А вот уже этим зерноуборочным комбайном Ринквинд мигом выкосит традиционную для его будущей должности картинку. Но не спешите радоваться, когда вы вернетесь, Альберт еще потребует у Ринквинда принести тысячу душ. Тут вы просто ткните ему в нос горшочек, забитый муравьиными душами (в конце концов, какая разница чьи — главное, что души, а значит задание выполнено). И вот, наконец-то, Ринквинд получил долгожданную работу (интересно, а стоила ли обязанность общаться с уже отжившими людьми таких усилий).

Четвертая часть. Пока смерть не разлучит нас (Till Death Do Us Part)

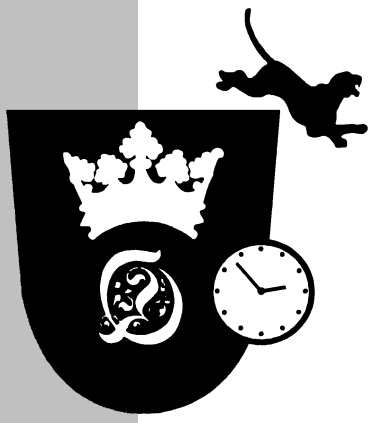
И вот Ринквинд уже в почетной черной робе, на правах полноправного хозяина, сидит в кабинете Смерти, и старый негодяй Альберт сообщает ему о его первом задании в новом качестве. И кого он встречает, прибыв на место? Правильно, совсем забывшую о своей работе СМЕРТЬ. Получается, что и Смерть не бессмертна, если заложить ей точно под ноги достаточно большую бомбу с часовым механизмом. Но Ринквинд не может бросить друга в беде, и вот он опять готов на подвиги ради блага ближнего (естественно, что на благо одного конкретного ближнего, невзирая на интересы всех остальных, не таких ближних). На сцене, возле серьезно обгоревшей шляпы, будет лежать пробка (**cork**), возьмите ее. Теперь уходите из Бонстока (**Bonestock**) и отправляйтесь в Джелибейби (**Djelibeybe**). Подождите там, пока не появится геолог (**prospector**), украдите у него из седельной сумки (**saddle bag**) его верблюда фляжку (**canteen**) и подложите ему вместо нее гнилую руку (**rotten arm**). Грифоны, которые упорно преследовали вас по всей пустыне, отправятся за ним (давно уже могли бы где-нибудь другого мертвеца найти). Геолог найдет фонтан юности (**fountain of youth**). Отправляйтесь туда. Если хотите, можете набрать водички из фонтана во фляжку,— когда еще случай представится. А потом заткните фонтан пробкой (**cork**). Когда вода высохнет, на дне его чаши останется песок, насыпьте его в песочные часы Смерти (**Death's hourglass**). Смерть спасена, и, не желая оставаться в долгу, почти сразу же после своего оживления, она спасает жизнь Ринквинду, и об этом снимают новый фильм. И опять Ринквинд вставляет в кадры фотографии королевы эльфов. Но...

Эпилог. Гигантская королева эльфов (Queen Kong)

Но вместо того, чтобы просто мелькать на экране, королева эльфов появляется воочию, да еще каких размеров. Она хватает библиотекаря и залезает вместе с ним на башню университета. Возле башни над толпой крутится ворон (**raven**). Присмотритесь к нему, а потом поговорите о нем с Бабушкой Везервокс (**Granny Weatherwax**), она по просьбе хитроумного Ринквинда заставит ворона улететь, но пока она будет это делать, ей придется бросить свою метлу (**broomstick**), так что хватайте транспортное средство. Поговорите с лоточником (**dibbler**), используя иконку с улыбкой. Потом поговорите с ним о пузырях (**bladders**). Используйте свечку (**canteen**) на пузырях (**bladders**) и положите их в личные карманы Ринквинда. Теперь берите помело (**broomstick**) и, вперед,совершать последний в этой игре подвиг.

"Здесь каждый метр навеки кем-то занят"

Конец, но кто знает, может мы скоро снова увидим новую серию приключений Ринквинда. Он, может быть, и не здоровенный амбал с огромными мускулами и длиннющим мечом, да и как маг он оставляет желать лучшего, зато это самый сообразительный и бескорыстный герой.



ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Классические приключенческие игры, при множестве неоспоримых достоинств, имеют один столь же неоспоримый недостаток. Он заключается в полном отсутствии динамики, напряжения, свойственного аркадным играм — пусть даже герою игры грозит смертельная опасность, в любое мгновение он может погибнуть, но у вас тем не менее есть время спокойно подумать над выходом из сложившейся кризисной ситуации, неторопливо перебирать различные варианты действий и решений. Например, герой нос к носу сталкивается с монстром из глубин преисподней, но вы, вместо того, чтобы испугаться до полуобморочного состояния, пытаетесь с ним поговорить (а вдруг он на самом деле добрый или, во всяком случае, сытый?), потом поочередно пытаетесь применить на него все имеющиеся в инвентории предметы (вдруг монстр смертельно испугается зубной щетки или будильника?). Согласитесь, в реальной жизни в такой ситуации вы бы действовали несколько иначе — либо бежали бы сломя голову, либо использовали бы на чудовище ручной противотанковый гранатомет или помповое ружье (при условии, что они есть в вашем инвентории). Кто-то, может быть, спросит — а зачем в приключенческих играх динамика, ведь основное удовольствие от таких игр получаешь именно от решения хитроумных задач, от лихо закрученного сюжета, а использовать гранатомет на монстра или кулак на морду можно и при игре в Doom. Все это конечно так, но порой становится смертельно скучно слоняться с локации на локацию, читать или выслушивать бесконечные диалоги, разбираться с бесчисленными предметами, которых хватит на целый комиссионный магазин. Хочется именно стремительного действия, ситуаций, когда все зависит именно от быстроты реакции, и главное, чтобы это это действие (action) гармонично сочеталось и с сюжетом, и с решением головоломок и прочими элементами приключенческой игры. И конечно же, такие игры не могли не появиться.

Если углубиться в историю жанра, то нельзя не вспомнить такие шедевры, появившиеся в начале девяностых годов, как Flashback и Another World — игры, представляющие собой смесь "приключений" и "платформ" (больше, конечно, тяготевших к чистой аркаде, но уже с сюжетом) — с превосходной по тем временам рисованной мультипликационной графикой. Версии этих игр появились затем на всех мыслимых персональных компьютерах и телеприставках. Вскоре появились и игры, привлекающие к себе внимание не только смесью различных игровых жанров, но и революционной по тем временам трехмерной графикой. Эти игры можно было уже вполне ответственно назвать полноценными приключениями, но с аркадными элементами. Итак, Фирма Infogrames выпустила Alone in the Dark — приключенческую игру с сильной динамической составляющей по мотивам произведений Лавкрафта. Впрочем, мотивы эти были весьма поверхностны, и отыскать конкретное произведение, по которому создана игра, непросто. Более или менее на эту роль подходит "Наследство Пибоди", но можно усмотреть сходство с "Ведьминым логовом", "Кошмаром в Ред Хуке" и целым рядом других рассказов и повестей этого писателя — в игре использованы часто встречающиеся в этих произведениях сюжетные ходы, сама тема древних запретных магических знаний, доставшихся по наследству обычному человеку, и великолепно воспроизводится мрачная тягостная атмосфера, характерная для творчества Лавкрафта. Игра привлекла к себе внимание не только прекрасным сюжетом, но и превосходным графическим оформлением — герои игры обрели объем, они представляли собой полностью трехмерные объекты, составленные из набора плоскостей. А трехмерная графика позволяет делать действие игры куда более реалистичным, менять ракурсы, с которых мы наблюдаем за происходящим. Конечно, ныне бросается в глаза излишняя угловатость и много-

угольность персонажей игры (кажется, что они состоят из набора геометрических фигур), блеклость красок, одним словом, это далеко не Tomb Raider и не MDK, но не следует забывать и о том, что в те времена основными рабочими машинами были 286-ые и 386-ые, совсем не предназначенные для обсчета сложных трехмерных объектов, и тогда эта игра производила действительно сногсшибательное впечатление.

Сюжет игры традиционен не только для Лавкрафта, но и вообще для жанра "страшных историй" (horror story) — герои (или героиня — выбор зависит от вас) получает в наследство старинный особняк. Что произойдет дальше, совсем несложно догадаться каждому, кто является поклонником этого жанра — конечно же, дом оказался плотно заселен самой разнообразной нечистой силой, оберегающей древние магические секреты. Со всем этим безобразием вам и предстояло разбираться. Причем, разбираться, не только собирая предметы и решая головоломки, но и пуская в ход кулаки, и даже оружие. Применение оружия и кулаков и перемещение по дому в этой игре ничем не отличалось от аналогичных действий в аркадных играх — вы нажимаете на клавишу "Вперед", и герой бодро идет в указанном направлении, нажимаете на клавишу "Удар", и герой бьет по физиономии какого-нибудь несчастного зомби. Эта игра, вне всякого сомнения, оказала огромное влияние на развитие жанра, вернее, на все приключенческие игры с элементами аркады. Но в первую очередь, эта игра, конечно же, оказала влияние на игры, выпускаемые фирмой Infogrames — Alone in the Dark, как и всякое популярное произведение, не мог не превратиться в сериал.

Во второй части событиями в ужасном доме, оккупированном силами Тьмы (правда, в другом уже доме), заинтересовывается частный детектив (действие игры разворачивается в конце двадцатых годов — частных детективов в Америке тогда было не меньше, чем полицейских) и, влекомый любопытством и профессиональным долгом, переступает его порог. И, опять-таки, несложно догадаться что же случилось дальше — герою приходится беспощадно выжигать прибежище потусторонних сил, спасая маленькую девочку — потенциальную жертву магических ритуалов.

В третьей части, вышедшей в 1995 году, тема прогулок по готической недвижимости из рассказов ужасов тридцатых годов уже больше не поднимается, сюжет игры более оригинален — главный герой (частный детектив из второй части, который уже, казалось бы, вздохнул с облегчением и стал забывать кошмары из прошлого), отправляется в заброшенный ковбойский городок на поиски пропавшей съемочной группы, снимавшей в этом городке вестерн. Бесследно сгинувшие кинематографисты решили сэкономить на декорациях и снимать кино на фоне настоящего городка эпохи Дикого Запада с настоящей ковбойской архитектурой. Они не задали себе вопрос — почему этот город ныне пуст, куда подевались его жители? Киношники жестоко поплатились за свое легкомыслие — городок был выстроен на священной земле одного из индейских племен, и на его жителей обрушился гнев злобных духов, не потерпевших присутствия наглых и алчных "бледнолицых". Гнев духов обрушился и на съемочную группу. Разумеется, и героя игры не минули последствия индейского проклятья. Пустынный ветхий деревянный город, населенный древними монстрами и призраками мертвых ковбоев и золотоискателей — выжить в подобном местечке будет непросто. Но бороться с потусторонними силами наверное все же проще, чем с мафией, делающей миллионные состояния на контрабанде спиртного в эпоху "сухого закона". В сравнении с первыми двумя частями заметно улучшилось графическое оформление — герои игры уже не напоминают иллюстрации к учебнику геометрии, а более

или менее похожи на нормальных людей (или призраков и ожившие трупы нормальных людей) и нормальных монстров. К тому же, герой игры в определенных обстоятельствах может превращаться в хищных животных, а это придает игре дополнительный интерес — герой теряет все предметы (среди животных карманы есть только у далеко не хищных кенгуру), но зато обретает острые клыки и когти.

Прямым наследником серии Alone in the Dark является Knight's Chase — игра, выпущенная Infogrames в 1996 году. По сюжету эта игра не имеет никакой связи со своими предшественниками, но их роднят и сходное графическое решение и общая тема разгадки древних магических тайн. На сей раз вам предстоит заняться разгадкой тайн ордена тамплиеров — одного из самых загадочных рыцарских орденов. Полное название этого ордена "Орден Бедных Рыцарей Христа и Храма Соломонова". Чтобы не произносить каждый раз это длинное название, их называли просто храмовниками (тамплиерами — temple в латинском и в подавляющем большинстве западноевропейских языков означает храм). Орден был основан в самый разгар Крестовых Походов в Иерусалиме в 1118 году. Хотя тамплиеры и именовали себя бедными, они тем не менее успешно занимались бизнесом — в частности, им принадлежит честь изобретения ценных бумаг. По инициативе тамплиеров был создан орден Тевтонских рыцарей — в XX веке по его образу и подобию Гитлер и Гиммлер создавали СС — Орден под знаком мертвой головы. Вскоре тамплиеры контролировали всю финансовую жизнь Западной Европы. В начале XIV века орден вступил в конфликт с королем Франции Филипом Красивым, и конфликт этот завершился полной победой короля — в 1307 году все французские тамплиеры были арестованы, обвинены в ереси, и на протяжении нескольких лет фактически поголовно уничтожены. Список предъявленных им обвинений включал, наверное, все мыслимые преступления — от поклонения темным богам и ритуальных убийств детей до гомосексуализма. Фактически ни одна из книг, посвященных тайным обществам и тайным религиозным культам, не обходится без упоминания о рыцарях Храма. Вот и фирма Infogrames тоже заинтересовалась этой тематикой. Героем Knight's Chase стал отдаленный потомок одного из основателей ордена — ему-то и предстоит под вашим руководством искать ответы на вопросы, заданные много столетий назад. Действие игры начинается в наши дни, но затем герою предстоит очутиться в средневековье и уже не только решать загадки истории, но и бороться за свою жизнь.

Knight's Chase — далеко не единственная игра, посвященная мрачным тайнам средневековья. Средние века — эпоха, горячо любимая и авторами романов ужасов, и создателями компьютерных игр, посвященных противостоянию человека и сил инфернального зла. И тех и других легко можно понять — в ту отдаленную эпоху такие слова как "дьявол", "преисподняя", "колдовство" были для людей наполнены несколько иным содержанием, нежели в наши дни. Подобные вещи были повседневной реальностью — Князь Тьмы являлся ведьмам во время шабашей, в ад страшился угодить каждый, у кого не хватало средств на индульгенцию (документ об отпущении грехов). Могущественные колдуны творили в башнях своих неприступных замков нечестивые и извращенные ритуалы. Да и без всяких потусторонних ужасов, в ту отдаленную эпоху хватало более зримых и осязаемых неприятных событий — пылали осажденные города, кричали сжигаемые на кострах ведьмы, эпидемии чумы превращали в пустыни процветавшие некогда страны. Веселая была эпоха, одним словом. Ecstatica — один из хитов в жанре приключенческих игр, появившийся в далеком 95 году, переносила вас именно в эту столь мрачную и столь интересную эпоху. Вам предстояло принять участие в приключениях рыцаря, уго-

дившего в деревушку, подвергшуюся опустошительному нашествию монстров из глубин ада (эта неприятность случилась с несчастной деревенькой из-за самонадеянности служанки местного колдуна). В ходе игры отважному рыцарю предстояло отправить распоясавшуюся нечисть в место постоянной дислокации (в ад) и спасти прекрасную девушку. Эта игра привлекала внимание превосходной по тем временам трехмерной графикой — вы наблюдали за происходящим в игре со стороны, но ракурс постоянно менялся. Правда, герои иногда казались нагромождением шариков различного диаметра, но, во-первых, тогда это никого не смущало, во-вторых, в сравнении, например, с серией Alone in the Dark (где герои представляли собой набор многогранников) Ecstatica выглядела намного лучше, а в-третьих, все персонажи игры двигались просто превосходно — плавно и очень естественно. Как и игры фирмы Infogrames, отнести эту игру исключительно к жанру приключенческих игр было нельзя — ведь герою приходилось решать проблемы общения с монстрами при помощи кулаков и холодного оружия, точь-в-точь, как и в аркадных играх. Но вместе с тем ему приходилось и собирать и правильно использовать предметы, решать головоломки — так что игра представляла собой удачную смесь двух популярных жанров.

Продолжения этого шедевра пришлось ждать долго — почти два года, но каждому ожиданию рано или поздно приходит конец. Что же ждет вас во второй части этой замечательной игры? Конечно, изменилось графическое оформление — после Tomb Raider и MDK трехмерной графикой и превосходной анимацией удивить кого бы то ни было уже сложно, но Ecstatica 2, хоть и не производит впечатление, близкое к полуобморочному, тем не менее смотрится вполне прилично — персонажи перестали быть похожи на наборы шариков, и выглядят куда более натурально, некоторые стали даже многогранными, а некоторые — аморфно-обтекаемыми. Намного лучше прорисована и обстановка, на фоне которой происходит действие, и вообще игра теперь может идти в высоком разрешении. А что же именно происходит в этой игре? Ее действие начинается с того момента, на котором закончилось действие первой части — если вы думаете, что герой теперь может спокойно расслабиться в объятиях только что спасенной девушки, вы глубоко ошибаетесь — силы зла не дремлют, коварные монстры снова похищают у рыцаря его возлюбленную. Но помимо спасения этой несчастной, в задачу героя входит еще и спасение мира — пять могущественных черных магов решили нарушить равновесие сил Добра и Зла, в пользу Зла, разумеется, и рыцарю придется расправиться с этими злодеями, кроме того, ему нужно еще и найти семь частей магического артефакта, без которого у него вряд ли что получится. Так что, как видите, забот у вас более чем достаточно. Вам снова придется, рассчитывая на свои навыки рукопашного боя (в этой части очень продвинутые, более характерные для буддистского монаха-конфуиста, нежели для европейского рыцаря), умение пользоваться холодным оружием и даже появившиеся невесть откуда магические приемы — разбираться с неисчислимыми толпами прислужников зла, а также кропотливо собирать многочисленные предметы и размышлять над тем, как их рационально использовать, это не говоря уж о различных головоломках. Впрочем, игровой процесс претерпел кое-какие изменения в сравнении с первой частью — раньше герою, чтобы залечить полученные в боях раны, требовалось найти спокойное местечко и вздремнуть, а теперь ему требуется всего-то лишь поискать бутылочки с оздоровляющим напитком — времени на сон у него уже нет. Монстры теперь бесконечны и куда более разнообразны, намного больше стало и видов оружия. Вам придется приложить массу усилий для того, чтобы исследовать действительно огромный игровой мир, но, думаем, трудности вас не испугают.

ДИНАМИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

До сих пор мы говорили о играх, тематика которых в той или иной степени связана с мистикой, потусторонним злом, древними проклятиями и прочими страхами и ужасами. Но неужели жанр трехмерных аркадно-приключенческих игр исчерпывается именно такими вот "страшилками"? Нет ли чего-нибудь менее леденящего кровь и внушающего трепет? Разумеется, есть — не одними же "ужасами" сыты производители приключенческих игр. Порой появляются необычные игры, переносящие вас в далекие и ни на что не похожие миры, миры, которые вам еще не попадались ни в книгах, ни в фильмах, ни в играх-предшественниках. А случается подобное довольно редко — ведь к услугам творцов литературных, кинематографических и игровых миров — своеобразный конструктор из штампованных типовых элементов — технотронное тоталитарное будущее, с неизменными мегаполисами, киборгами, мутантами и пришельцами, будущее постъядерное, в котором ведутся войны между уцелевшими людьми, фэнтэзи-миры, наводненные седобородыми магами, воинами-качками, эльфами, гномами и орками. А вот Little Big Adventure: Relentless переносит вас в далекий причудливый мир, чем-то отдаленно похожий на наш собственный, и вместе с тем полный красоты и своеобразия, некая забавная игрушечная идиллия. В этом мире прекрасно уживаются и магия и технология, а живут в нем четыре разумные расы, одна из которых похожа на людей, а другие — на различных животных. Но этот мир не слишком гостеприимное место — он стонет под пятой диктатора Фанфрока, который, используя новейшие технологии, позволяющие создавать бесчисленных клонов, безраздельно правит планетой. Диктатор заботится о том, чтобы всякое недовольство подавлялось в зародыше, тех, кто не сияет от счастья и недостаточно громко прославляет вождя, безжалостно бросают в тюрьмы. Как легко догадаться, героем игры стал не рядовой законопослушный обыватель, а местный диссидент — человек по имени Твинсен. Он желает освоить магию, которой владели его предки, к тому же, он недоволен тем, что у него арестовали жену. Одним словом — социально опасный тип, которому самое место в застенке. На протяжении игры вы должны помочь ему свергнуть ненавистного диктатора и освободить горячо любимую супругу. Эта игра, вышедшая в начале 95 года, поражала воображение качеством SVGA-графики высокого разрешения, она, кстати, и ныне смотрится весьма неплохо. Фигуры героев любовно и тщательно созданы полностью трехмерными и великолепно оживлены (у героя игры, например, есть четыре типа походки — он может бежать, красться, спокойно идти по своим делам, и быть готовым в любой момент вступить в драку), а полностью заранее синтезированный псевдотрехмерный мир, в котором они живут, создает совершенно удивительную атмосферу. Эта игра также очень удачно совмещает жанры приключения и аркады — герою часто приходится бороться за жизнь и свободу подобно героям аркадных игр, используя лишь физические и магические приемы, а в свободное от драк время он занят тем же, чем и герои классических приключенческих игр.

Продолжение этой игры — Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey — появилось лишь совсем недавно — летом этого года. Первое, что бросается в глаза — еще более возросшее качество трехмерной графики, фигуры персонажей стали намного крупнее, сцены обрели по нескольку ракурсов. Если в первой части действие происходило при ровном дневном свете, то во второй части появились и ночь и сумерки — свет фонарей, вспышки молний, тени — все это выглядит крайне правдоподобно, а когда идет дождь, можно разглядеть каждую капельку дождя, да и заставочный ролик смело можно назвать настоящим произведением искусства. Во второй части Твинсену, увы, не придется наслаждаться тишиной и покоем. Все начинается с плохой пого-

ды — бури, которую не может усмирить местный волшебник-синоптик (волшебник, отвечающий не за предсказание погоды, а за то, чтобы погода всегда была хорошей). Во время бури серьезно пострадал дракончик Диномуха — верный друг Твинсена, оказавший ему неоценимую помощь в первой части. Но это еще только цветочки, а ягодки начинаются, когда в этом мире появляются инопланетяне. Поначалу они ведут себя дружелюбно, интересуются местными магическими секретами, а затем, как и положено всем инопланетянам, начинают похищать детей, захватывают власть над миром, и Твинсен снова оказывается в родной стихии — мир под пятой инопланетян мало чем отличается от мира под гнетом диктатора. Так что вам снова придется бороться за свободу и независимость.

Создатели приключенческих игр часто обращаются к научно-фантастическим сюжетам — мир далекого будущего, несомненно, будет еще более страшным, чем мир сегодняшний. Новые научные открытия, новые революционные технологии таят в себе неисчислимые опасности, связанные с использованием этих достижений в своекорыстных целях различными безумцами, мечтающими о неограниченной власти. Bioforge — одна из самых популярных игр прошлого — как раз и посвящена этой вечной теме, разрабатывать которую начали еще Жюль Верн и Герберт Уэллс. На сей раз "главным гадом" является безумный ученый Мастаба. Покорить мир он собирается при помощи армии киборгов, которых он штампует на своей космической станции. Но у киборгов есть один существенный недостаток — они не слишком сообразительны, неспособны без приказа реагировать на грозящие опасности. Выход из положения очевиден — пересадить мозг человека в тело киборга. Вам и предстоит играть за жертву бесчеловечных экспериментов доктора Мастабы — гибрид человека и робота. Вы не помните, кто вы такой, вы не знаете, где вы находитесь, страшная правда открывается пред вами постепенно. И по мере того, как вы узнаете все новые подробности о том, что творится вокруг, крепнет ваше желание остановить безумца, ставящего отвратительные и бесчеловечные эксперименты на людях. А срывать планы захвата мира вам придется, рассчитывая и на сообразительность и на быстроту реакции, как и во всех вышеописанных играх. Графическое оформление игры и в наши дни смотрится вполне современно, а пару лет назад вызывало вообще почти шоковое состояние — эта была одна из первых CD-игр, в полной мере раскрывающих все возможности новых технологий в области компьютерной графики. Очень силен сюжет и чисто литературные вставки. К сожалению, продолжения этого шедевра так до сих и пор и не вышло, но наверное, создатели Bioforge-2 хотят как следует потрудиться, рассчитывая на ошеломляющий эффект. Хочется надеяться, что так оно и будет.

До сих пор мы говорили о играх, сочетающих жанры приключения и аркады. Но и аркады тоже бывают разными, аркада аркаде рознь — этот жанр отнюдь не монолитен, а делится на множество поджанров — "платформы" и трехмерные крошилки с типом графики "вид из глаз", тиры и "уличные драки", это не говоря уж о вылившихся в самостоятельные жанры гонках и единоборствах. Есть и гибриды приключенческих игр с весьма редкими разновидностями аркадных игр. Есть, например, аркадные игры, где свобода передвижения максимально ограничена — все, что вы видите на экране, заранее синтезировано, компьютер сам в большинстве случаев выбирает направление движения, от вас же требуется наводить прицел и нажимать "огонь", поражая наложенных на синтезированный фон врагов или маневрировать, уворачиваясь от препятствий. Свобода движения ограничена, но зато выигрывает качество графики (характерным примером таких игр может служить Creature Shock). Alien Odyssey как раз и является

гибридом приключения с аркадными видеоиграми наподобие Creature Shock. В этой игре вам предстоит взять на себя роль участника исследовательской экспедиции землян к одной из далеких планет. Корабль, на котором вы летели, разбился, и ваш герой оказался один на один с войной, разгоревшейся на поверхнсти этой планеты. Аборигены — милые добрые существа, похожие на кенгуру, пытаются защитить свой мир от даков — злобной, хотя и родственной расы. Они все-таки спасли вас после крушения, а за добро надо платить добром, и вам придется бороться с их врагами. Игра разбита на уровни, часть из которых являются типичными аркадами, а часть представляют собой полноценную приключенческую игру — вас ждут и захватывающие полеты со стрельбой и взрывами над поверхностью далекой планеты, и блуждание по коридорам инопланетных баз, в которых к неизменной стрельбе примешивается и разгадывание головоломок, и манипуляции с предметами. Ну а графическое оформление игры выше всяческих похвал — вы как будто действительно переноситесь в далекий мир, крайне непохожий на наш.

Вообще, конечно, с нынешним удешевлением и бешеным повышением мощности IBM-совместимых компьютеров следует ожидать постепенного перехода большинства приключенческих игр в псевдотрехмерное и трехмерное виртуальное пространство и действия в режиме реального времени. Блестящий пример подобного эксперимента можно видеть, к примеру, в игре Sentient, описание которой выйдет в следующем номере. Многие игры на Sony Playstation уже используют подобные технологии, и нет сомнений, что большинство из них будет сконвертировано под IBM. Чего же нам еще не хватает в ближайшем будущем? Виртуальной перчатки. Качественного шлема. И игра уже не за стеклом монитора. Игра уже вокруг нас...

Alone in the Dark

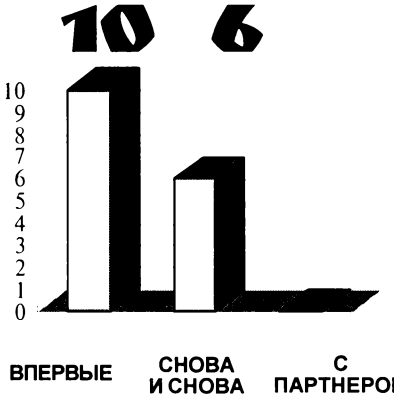
Один во тьме

Год выпуска	1992
Распространитель	Infogrames
Разработчик	I-Motion
Категория	Приключение, 3D

Минимальные условия	286
Оптимальные условия	486-33
Графика	Lo Res
Размер	FULL 6 Мб zip 5 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	6
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**

"Если верно, что человек живет на краю бездны, тогда большинство людей, безусловно, могут переживать моменты осознания — точнее будет сказать, предсознания, когда огромные, неисследованные глубины, существующие от века близ маленького мира, освоенного человеком, становятся на один катастрофический миг ощутимыми; когда ужасающий бездонный колодец знания, из которого самый мудрейший человек лишь пригубил, порождает призрачные очертания, способные даже самое твердое сердце наполнить диким непреодолимым страхом".

Г.Ф. Лавкрафт

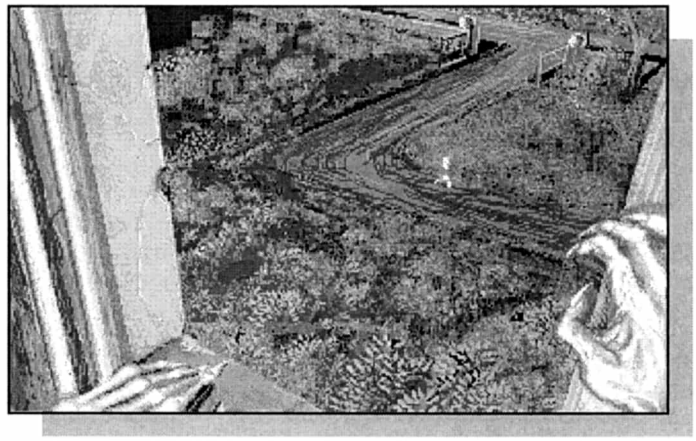
Alone in the Dark был создан фирмой I-Motion аж в далеком 1992 году. Эта игра считается пионером в жанре трехмерных приключенческих игр. Alone in the Dark предназначен любителям фантастическо-мифического ужаса! Она является компьютерным отражением сверхъестественного мира ужасов одного из знаменитейших классиков этого жанра Х.В. Лавкрафта.

В этой игре вы прочувствуете весь ужас ситуации, в которую попадает главный герой. Он оказывается один против целой армии зомби, мечтающих принести его в жертву, чтобы их повелитель воцарился над миром. Напряженность и непредсказуемость хода событий будут преследовать вас на протяжении всей игры. Alone in the Dark является квестом с элементами аркады, в котором вам предоставляется большая свобода действий. Вашей главной задачей является не только победить силы Зла, но и полностью разобраться в сюжете, так как отличительная особенность игры заключается в хорошей литературной основе.

Внешне игра представляет собой полноценную трехмерную анимацию, с постоянно меняющимся видом на происходящее. Этот эффект достигается за счет наложения обсчитываемого в реальном времени трехмерного героя на заранее созданный под самыми невообразимыми ракурсами фон.

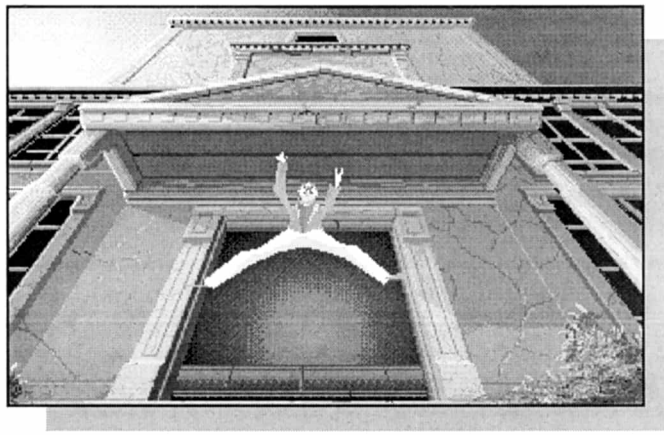
Сюжет

Рассмотрение сюжета этой игры следует начать с краткой предыстории особняка, в котором вы проведете всю игру. Эли Пикфорд — пират, человек железной воли и совершенно нечеловеческого характера, является основателем этого дома. Любимым занятием Пикфорда было собирание и изучение древних книг — он изучал их очень тщательно и в результате овладел таинствами черной магии. Пикфорд был прекрасным мореплавателем и жестоким пиратом. Награбив огромное богатство и будучи уже немолодым человеком, Пикфорд поселяется в Америке — естес-



Под этим окном не стоит петь серенады

твенно, не раскрывая свое преступное прошлое. Он начинает там роскошную жизнь. Пикфорд отстраивает огромный особняк, назвав его Деркето, который заполняет предметами старины, и собирает богатую редкими книгами библиотеку. Через 44 года его имение сжигают злоумышленники, Пикфорд погибает в огне.



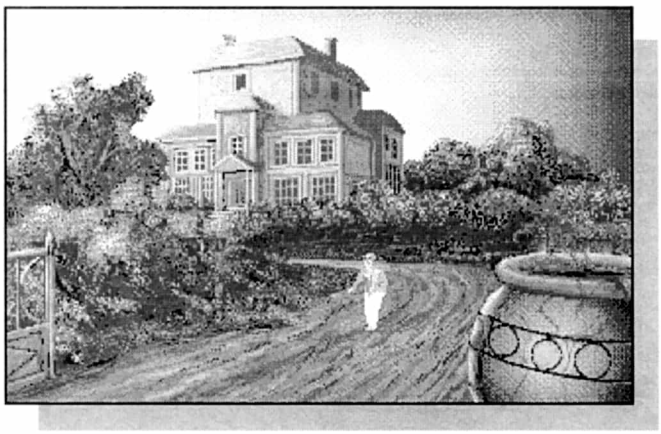
Выше головы не прыгнешь

Через 13 лет особняк Деркето покупает некий Ховард Хартвуд. Он в точности восстанавливает сильно пострадавший от огня дом. Будучи образованным и разбирающимся в истории человеком, он заинтересовывается биографией хозяина. Хартвуд узнает, что Пикфорд был известным пиратом, что наводит его на мысль о существовании сокровищницы, в которой Пикфорд мог прятать свои богатства. Подогреваемый этой идеей, Ховард, в поисках клада, обыскивает каждый дюйм особняка старого пирата. Через некоторое время, неожиданно для всех, Ховарда находят мертвым в подвале. Врачи решают, что он умер от сердечного приступа, но на самом деле правда гораздо мрачнее — раскрыв местонахождение лазейки в секретную пещеру Пикфорда, бедняга искатель сокровищ был убит злыми духами пирата. Сын Ховарда — Джереми, живший в проклятом доме, растет в полном неведении относительно причин смерти отца. В это время мятежный дух Пикфорда, принадлежащий силам ада, стремится к возрождению и завоеванию мира с последующим воцарением дьявола над ним. Для этого надо было, чтобы кто-нибудь выпустил на волю его слуг, которые, в свою очередь, принесли бы на жертвенный камень живого человека. К Джереми являются странные видения, в которых к нему обращается Пикфорд. Стремясь отделаться от них, Джереми находит много полезных способов избавления от нечистой силы, но оказывается слишком сильно морально и физически истощен, чтобы применить их. Постепенно Джереми теряет рассудок. Под давлением Пикфорда Джереми магическими обрядами выпускает его слуг. Оказавшись в ужасной ситуации и полной неспособности противостоять огромному количеству всякой нечисти в собственном доме, он решается на крайний шаг — самоубийство.

Управление

Перемещение

Для перемещения вашего персонажа вы используете ←↑→. Чтобы герой побежал, нажмите клавишу [↑] очень быстро два-три раза подряд и удерживайте ее.



Не оборачивайтесь, бегите без оглядки

Меню действий

В процессе игры вы всегда можете выйти в меню, где можно выбрать действие — либо которое будет совершать главный персонаж игры с выбранным предметом, либо то, что он будет делать сам. Для этого следует нажать клавишу [Enter]. После чего появится полноэкранное меню, которое можно условно разделить на три главных окна. В верхнем окне вы выбираете объект действия, который тут же появляется в левом нижнем окне. Там же в виде цифры отображается состояние выбранного вами предмета (количество патронов, ресурс лампы, ваше физическое состояние). Выбирать объект действия вы можете клавишами [↑]/[↓]. Это могут быть какие-нибудь предметы, собранные в процессе игры (**an oil lamp**, **a rifle**, **a vase**, **a key**,...), или вы сами (**actions**). В правом нижнем меню вы выбираете действие, совершаемое над предметом. Перейти в него вы сможете либо с помощью клавиши [Enter], либо клавиш [←]/[→].

Действия героя

Fight Режим борьбы — выбрав его, вы сможете драться, используя комбинации [←][↑][↓][→]+[Space]

Open/Search С помощью этой опции вы сможете обыскивать шкафы, открывать сундуки, брать предметы, удаленные от вас. Для ее использования достаточно нажать [Space].

Close Этой опцией вы будете пользоваться крайне редко. Она нужна для закрывания дверей, сундуков. Для ее использования нужно подойти к предмету и нажать [Space].

Push Толкание — выбрав этот режим, вы сможете передвигать всякие тяжелые предметы. Использование этого режима аналогично предыдущим.

Действия над предметами (совершаться действие будет при нажатии клавиши [Space])

Use Использовать. Выбрав это действие, вы сможете стрелять ([↑]+[Space]), читать книги, и т.д. В общем, применять предметы по очевидному прямому назначению.

Throw Кидать. Выбрав этот пункт в меню, вы можете кинуть какой-нибудь предмет.

Drop/Put Бросить/Положить. Вы можете положить или выбросить выбранный предмет.

Reload Перезарядить. Если вы имеете при себе, чем заряжать, вы можете зарядить выбранный предмет.

Read Читать. С помощью этой опции вы будете читать найденные вами книги и манускрипты.

Главное меню

Вы всегда можете нажать Esc, чтобы попасть в главное меню, после чего вы можете выбрать следующие пункты меню:

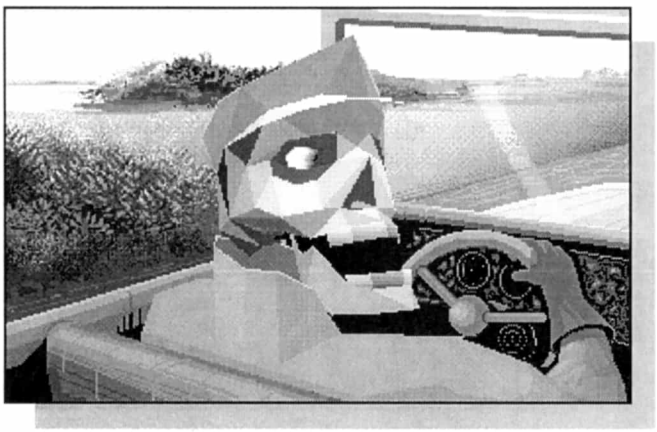
Return to Game	Продолжить игру
Save Game	Записать игру
Load a Saved Game	Продолжить записанную игру
Music ON/OFF	Включить/выключить музыку
Sound effects ON/OFF	Включить/выключить звуковые эффекты
Details Level High/Low	Высокий/низкий уровень детализации

Прохождение

В начале игры вы имеете возможность выбрать главного героя. Либо вы играете за Эмили Хартвуд — племянницу повесившегося в собственном имении Джереми Хартвуда, либо за частного детектива по имени Кенби, нанятого для расследования дела Глорией Аллен, купившей оставшееся после Джереми частное имение.

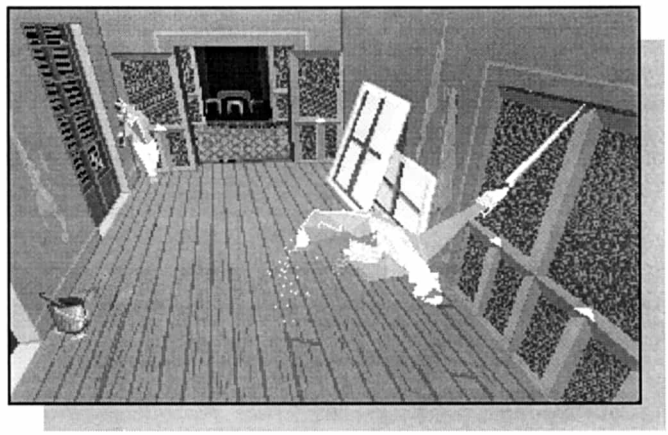
Если вы выбираете в качестве главного героя Эмили, это означает, что дом Хартвуда под названием Деркето не был продан Глории. В противном случае — наоборот. Сюжет разветвляется на две части. Рассмотрим вариант игры в лице Эмили.

Пришедшее к Эмили письмо от адвоката повергает ее в глубокий шок. В нем говорится, что ее дядя повесился в собственном имении! Отчет следователя был ясен, как день: чистой воды самоубийство — Хартвуд повесился на чердаке. Когда прошло первое смятение и стресс, она вспомнила, что уже давно было не новостью то, что имение производило какое-то совершенно нездоровое влияние на ее дядю. Этот огромный, скрипящий особняк с необыкновенными древними креслами, с секретной дверью в библиотеке, напольными часами и всеми этими тайными книгами, которые ее дядя читал без перерыва, во вред своим и без того расшатанным нервам... Мистер Мак-Карфи, семейный юрист Хартвудов, предлагал Эмили продать дом, но она была решительно против. Она считала своим долгом поездку в Деркето, хотя боялась даже мысли об этих страшных темных коридорах и странных портретах, которые, казалось, наблюдают за вами. Кроме того, она была абсолютно уверена, что существует записка, своего рода предсмертное письмо, объясняющее его роковое решение. Она помнила голос Джереми:



Он подвзет вас до ворот преисподней

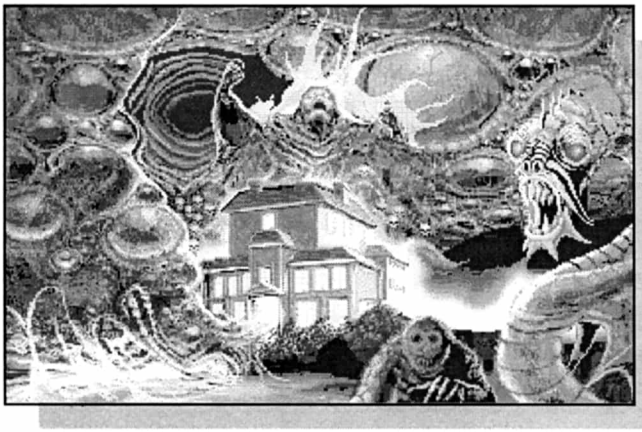
“Посмотри на пианино, Эмили... Смотри внимательней”. Может быть, существует какой-нибудь тайник, который мог бы пролить свет на странные слова дяди? Она чувствовала, что все гораздо сложнее, чем простое самоубийство. Жизнь — это тайна, содержащая множество загадок. Этому учил ее дядя. И теперь время разгадать их. Деркето ждал ее. Она молилась, чтобы все ее предположения были всего лишь плодом воображения. Не было такого довода, который заставил бы ее поверить, что ее дядя — душевнобольной. Но в то же время странно, очень странно, что, как пишется в полицейском отчете, он закрыл окно старым платяным шкафом.



Займи свое место в царстве мертвых

Теперь рассмотрим второй вариант игры, в котором вы играете за частного сыщика.

Унылая медная табличка на двери с надписью: “Частный детектив”. За ней при свете тлеющей свечи сидит средних лет мужчина и просматривает почту. Друзья называли его Кенби. Банкиры называли его подхалимом, но ему это было совершенно безразлично. Перекладывая письма со счетами и угрозами, портившими и без того не предвещающий ничего хорошего день, он находит среди них письмо от продавщицы антиквариата Глории Аллен. Быстро одевшись в свой лучший костюм и прихватив пистолет 38-го калибра, он отправляется в ее магазин. В его голове зрели черные мысли о явном вымогательстве или шантаже. Письмо Глории содержало странную просьбу: приехать в ее частное имение в Деркето и на чердаке найти старое пианино. Это было странное пианино с секретом — люди, которые любят антиквариат, кажутся сумасшедшими из-за тяги к подобным вещам. Дом же в Деркето был просто забит шикарным антиквариатом. Там были древнейшие книги, бесценные картины и очень дорогая мебель. Глория обещала ему 150 долларов за выполнение его необычной миссии. Просматривая полицейский отчет, Кенби увидел, что бывший хозяин имения Джереми Хартвуд повесился на чердаке — и это было классическим примером самоубийства, не требующим доказательств. Он пообещал Глории представить полный отчет о том, что подтолкнуло Джереми к самоубийству. Прочитав историю Деркето, он уяснил лишь, что



Возвращение Великих Древних

это место того типа, где скапливаются привидения с террористическими наклонностями. Наводящие ужас убийцы, проклятые, обряды жертвоприношения... Все эти сказки вызвали у Кенби улыбку, и он отправился в дом, чтобы выяснить все на месте.

Далее сюжет развивается одинаково для обоих героев. Пройдем игру, выбрав Кенби — для Эмили прохождение игры будет абсолютно таким же.

Поймав попутную машину, Кенби доезжает до усадьбы. При беглом взгляде снаружи, дом состоял из пяти уровней: чердак (на котором произошло самоубийство), второй этаж, первый этаж, основной этаж (на нем находится парадный вход) и подвал. От этого места веяло каким-то чертовским одиночеством и разрушением. Даже от карнизов, где уже давно не гнездились птицы, несло чем-то зловещим, чему Кенби не мог дать разумного объяснения. Это мрачное место производило такое унылое впечатление, что Кенби уже не удивлялся самоубийству хозяина. Изнутри особняк поражал своим великолепием. Но как только Кенби зашел, двери захлопнулись за ним с такой силой, что казалось, их кто-то с силой закрыл. Обернувшись, Кенби никого не обнаруживает! Он оказывается в настоящей ловушке, так как вернуться наружу он сможет, только преодолев силы ада. Поэтому выйти через парадную дверь наш герой сможет только в самом конце игры. А пока что он поднимается на чердак. И теперь управление главным героем полностью переходит в ваши руки.

Чердак

Первое, что вам надо сделать, так это, как Джереми перед своей смертью, обезопасить себя от возможного проникновения снаружи. Придвинув платяный шкаф к окну, вы предотвратите появление чудовища, напоминающего огромного клыкастого цыпленка. Обратите внимание, чтобы покинуть чердак, необходимо плотно задвинуть окно шкафом (или же убить чудовище, которое оттуда выскочит), так как не сделав этого, вы не сможете спуститься на второй этаж. Сдвинув сундук на люк, который находится около пианино, вы не дадите вылезти длиннорукому желтому зомби.

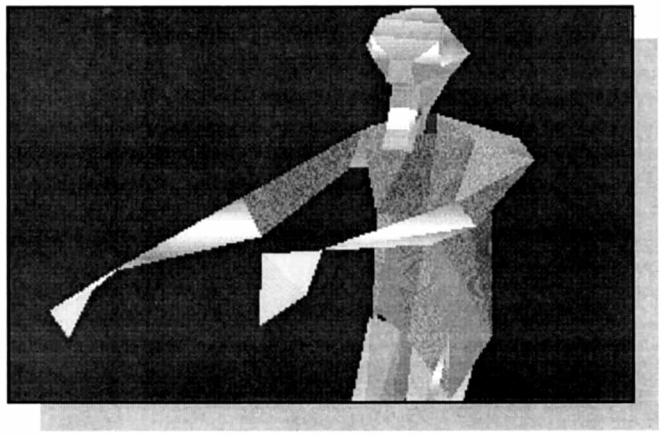
Увидев чудовищ, Кенби задумывается насчет сумасшествия Хартвуда. В доме открыто орудует нечистая сила! И теперь перед нашим героем стоит очень сложная задача: не только выбраться живым самому, но и спасти мир от возможного превращения его в ад.

Откройте сундук, и достаньте оттуда ружье (**a rifle**). С письменного стола возьмите масляную лампу (**an oil lamp**). Из шкафа возьмите старый индейский ковер (**an old indian cover**). Сбоку, около пианино, вы найдете предсмертную записку Джереми Хартвуда, она содержит следующий текст:

“Они пришли. Я освободил силы Зла, и теперь за это нужно платить... Деркето принадлежит Дьяволу. Солнце взошло... Они найдут мое тело, но они не получат моей души. Я могу представить гнев повелителя и ужас в сердцах его рабов. Мой конец близок. Я слышу шум за дверью, как будто гигантская скользкая туша колотится в нее. Нет, они не должны найти меня здесь. Немногие смогут понять, что я сделал. Прощайте... Джереми Хартвуд.”

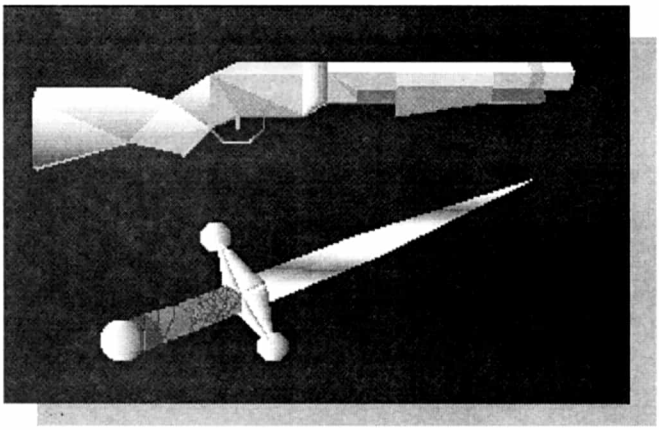
На книжных полках вы найдете книгу, в которой вы можете прочесть фрагмент мифа, в котором говорится о том, как Персей с помощью зеркала спасся от Медузы Горгоны. Прочитав эти книги, рекомендуется положить их на место, так как потом вам может не хватить места в ваших карманах под другие вещи. Спускайтесь на второй этаж.

Второй этаж



Одинокий зомби жаждет тепла и ласки

Ищите в чулане на полках шкафа масло для лампы (**an oil can**) и возьмите лук (**a bow**). Далее идите в первую дверь налево, там на письменном столе найдете ключ (**a key**), этим ключом откройте сундук и возьмите старую кавалерийскую саблю (**an old cavalry sabre**). Не советуем использовать ее для самообороны, так как она может быстро сломаться, но даже если вы ее сломали, не стоит отчаиваться, так как даже ломаная сабля спокойно прикрепляется к фамильному гербу Хартвудов (превращаясь при этом в нормальную). После этого идите в дверь направо. Ни в коем случае не используйте коридор, так как пол под вами может провалиться. Сразу же закройте за собой дверь. Этим вы избежите сражения с желтым монстром. Затем идите в дверь направо, возьмите вазу (**a vase**) около окна и бросьте ее, возьмите ключ (**a key**). Ключом откройте шкафчик и достаньте оттуда два зеркальца (**a small mirror**). Расстреляйте или забейте руками чудище, которое выскочит из окна. Идите во вторую комнату слева. Выходя, вы увидите желтого зомби, настойчиво пытающегося пройти через закрытую перед его носом дверь. Оказавшись в ванной комнате, найдите в шкафу аптечку. Киньте ее, и вы получите флакончик — выпейте его, и, здоровье, потрепанное монстрами, увеличится. Советую выкинуть пустой флакончик, и вообще, следует выкидывать все вещи, которыми вы уже воспользовались, кроме лампы и оружия. Выходите к лестнице, там вы увидите двух крылатых чудовищ фиолетового цвета, охраняющих лестницу. Вспомните древний миф о Медузе Горгоне и действуйте. Поставьте на тумбочки со статуэтками зеркала, и чудовища не вынесут взгляда друг на друга. Преодолев это препятствие, спокойно спускайтесь по лестнице на первый этаж.



Оружие... Для начала неплохо

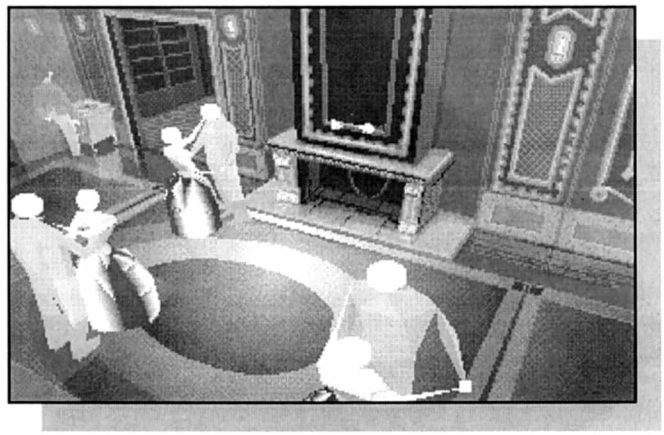
Первый этаж

Войдите в комнату направо от лестницы. Не пугайтесь привидения в кресле и старайтесь его не тревожить, так как в противном случае вас ждет неминуемый конец. Осторожно откройте шкаф и берите патроны (**a box of cartridges**). Возьмите на камине спички (**a matchbox**) и древний граммофон на столе (**a grammophone**). Кочергу (**a poker**) мо-

жете оставить, так как она не пригодится вам в дальнейшем. Спускайтесь на основной этаж.

Основной этаж

Идите налево к двум дверям, откройте правую дверь и подойдите к статуе женщины с ближайшей к двери стороне и обыщите ее. Там вы найдете три стрелы (**an arrow**). После этого сразу же идите на выход, избегая пауков — дверь можете не закрывать, так как они все равно не расползутся. Затем поднимайтесь по лестнице на первый этаж.



Живым не место на этом балу

Первый этаж

Войдите в дверь слева от лестницы. Посещение первой двери необязательно, если только вы не хотите найти записную книжку Джереми (**Jeremy Hartwood's notebook**). Если вы туда войдете, вам нужно будет использовать лампу и сразиться с чудовищем. Записная книжка содержит заметки следующего содержания:

*"**16 Декабря***

Боже Мой! Я нашел нож. Он был спрятан здесь и вызывал у меня самые жуткие предположения. Это был жертвенный нож, которым проводился какой-то ужасный культ жертвоприношения. Мысль о лезвии, поражающем человеческую плоть, бросала меня в дрожь. Но тем не менее, я продолжал свои исследования. Деркето был настоящей сокровищницей. Был ли мой отец здоров?

23 Января

Я проводил все время, читая пыльные книги. Слуги были уверены, что я сошел с ума. Ночами я будил их своими криками. Сны истощали те остатки здравого ума, которые еще у меня были. Я пытался не засыпать, но тщетно. Мои видения менялись без всякого влияния на исследования отца.

7 Февраля

Человек тьмы (так я его называл) показал мне свое истинное лицо. Он появился, как всегда, около окна, но на этот раз он обратился ко мне. Его ужасная улыбка будет преследовать меня до конца моих дней. От его ледяного дыхания и горящих глаз у меня стыла кровь в жилах. Я знал, что лицо, превратившее мои сны в дьявольский кошмар, было маской смерти.

10 Марта

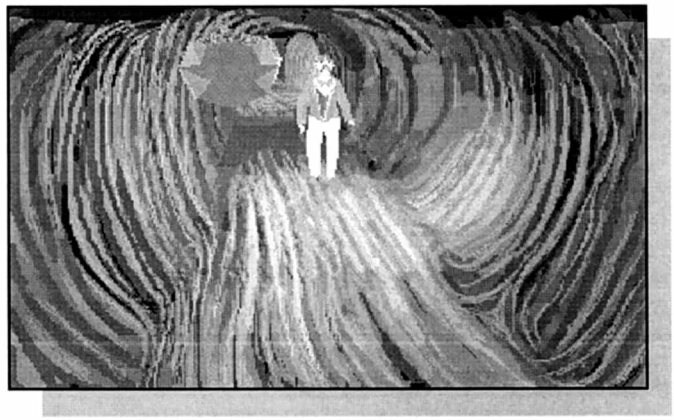
Мое изнеможение не поддается описанию. Чтение жжет мне глаза. Доктор Херберт посоветовал мне сменить кровать. Я последовал его совету. Человек тьмы перестал являться. Он ждал... Пока я не найду способ отправить его обратно.

11 Марта

Мое плохое знание латинского и греческого было большим препятствием чтению. Я нарисовал символ на двери, который препятствовал ему. Но прошлой ночью он опять нашел путь в мои сны.

29 Марта

Он вернулся. Он нашел дверь в мои сны. Я слишком слаб, чтобы с ним бороться, и он знает это. Он подводит меня к смерти... Но могу ли я?



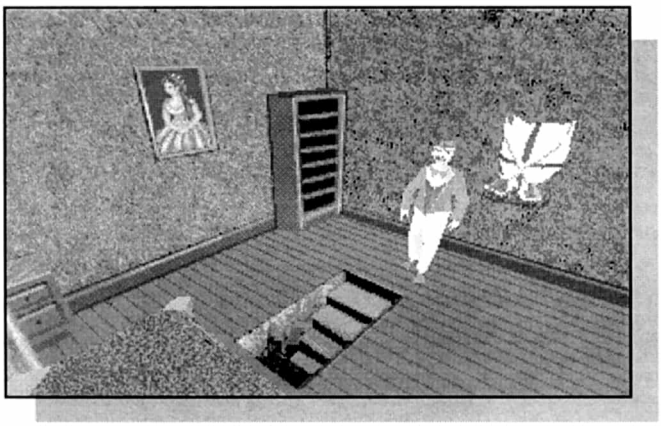
Коридор похож на кишечник сдохшего диплодока

30 Марта

Как иронично... Дворецкий нашел пролом в винном погребе. Холодный ветерок дул через него. Меня охватывает ужас при мысли о смерти отца в этом месте. Меня преследует видение его лица, искаженного болью. Его тело было в ужасной позе. Его палец был исцарапан и весь в крови от попыток нарисовать что-то на двери. Доктор Грэй сделал вывод, что смерть была вызвана сердечным приступом.

31 Марта

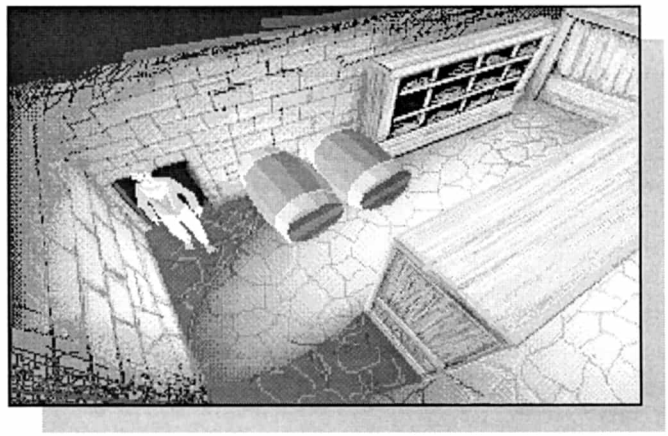
Человек тьмы пришел за мной — как ни странно, я чувствовал себя хорошо. Мои видения проходили в каких-то пещерах. Я никак не мог их объяснить. Я понял, что ему не интересна моя смерть, его интересовало тело. Его кровожадные слуги на воле. Я — причина. Проклятие Деркето заложено. Я не могу противостоять черным силам, поселившимся в моем доме. Конец очень близок... Я чувствую это. Я решил... Может быть тот, кто найдет эти записки, простит меня."



В подвале вас уже ждут

Пройдите по коридору до второй двери и зайдите в ванную. Не пытайтесь убить фиолетовое чудище в ванной — это бесполезно. Около шкафчика возьмите кувшин (**a jug**). Откройте третью дверь. Заполните лампу маслом и зажгите ее спичками. Возьмите со стола очень тяжелую статуэтку (**a very heavy statuette**). Возможно вам придется оставить что-нибудь, чтобы взять ее. Затем обыщите шкафчик, там вы должны найти патроны (**some bullets**). Теперь откройте четвертую дверь и повесьте ковер на изображение человека с топором. После этого стреляйте из лука в изображе-

ние индейца на противоположной стене, в конце зала. Если вы не сделаете первого, то получите томагавк в затылок, если второго, будете расстреляны стрелами. Войдите в комнату около картины, возьмите фальшивую книгу со стола (**a false book**). Не пытайтесь ее читать, потому что это всего лишь кусок доски. Отодвиньте часы с маятником и обыщите тайник в стене, где вы найдете ключ (**a key**) и пергамент (**a parchment**). В пергаменте вы прочтете следующее:



Не забудьте откупорить бочки

*"**Дети Ночи***

Чудовищность

Ты, читающий это, знаешь, что ночь порождает чудовищ, и что они существуют. Проклятая книга Абдул Аль Хазреда полностью основана на этом факте. Несчастлив тот, кто знает эту книгу. Несчастлив тот, чьи глаза обратили внимание на этот отвратительнейший из текстов. Несчастлив тот, кто заклинает покоящиеся камни. Потому что он может высвободить силы ночи.

Стоячие воды, как память человека. Под поверхностью воды чудовища ожидают вас, и они известны как Глубокие. Поймав свою добычу, Глубокий затаскивает его в пропасть, где купается жестокий бог-рыба Дэгон.

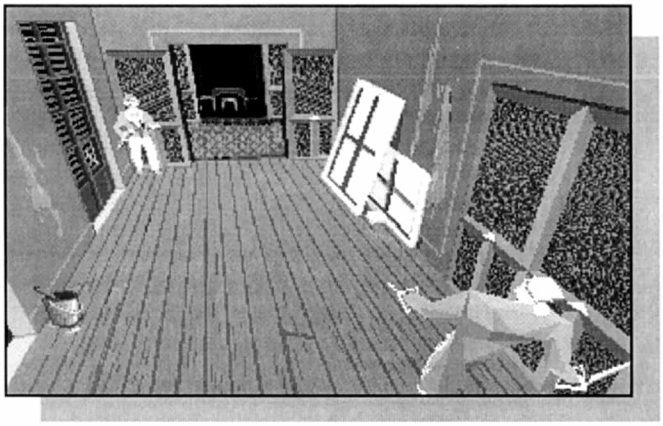
Библиотеки

Несчастлив тот, кто освободит бродягу. Несчастлив тот, кто встретит бродягу среди книг. Он мерзавец, явившийся с других миров. Он чувствует объятия смерти, в глазах бродяги книги — не более, чем сны. Бродяга знает, как взять жизнь неверного.

Борьба

Некоторые говорят, что возможно убить детей ночи. Чушь. Дьявол создавал их с помощью науки и древних секретов. Тот, кто блуждает среди книг, будет сражен лезвием. Блуждающий в темных коридорах издаст последний крик. Эти вещи более ужасные и сложные, чем смерть. Каждое создание на самом деле не умирает, а возвращается к создателю. Сталь убьет бродягу, который не умрет никогда."

В середине коридора есть проход в библиотеку. Идите туда. Избегайте бродягу. Положите фальшивую книгу справа от тайной двери (вы увидите ее силуэт на книжной полке). Войдите туда и возьмите жертвенный кривой нож (**a dagger**) с полки книжного шкафа и талисман (**a talisman**) со стола. Также вы найдете там много папирусов и две книги, среди которых самая важная книжка — в золотой обложке, содержащая текст на латыни. После ее прочтения вы умрете, поэтому запишитесь перед тем, как это сделать. Выходя из тайной комнаты, убейте бродягу кривым ножом. На одной из полок вы найдете книгу, в которой прочтете:



Выстрел в упор

“Если бы горы могли говорить, или история луизианской плантации

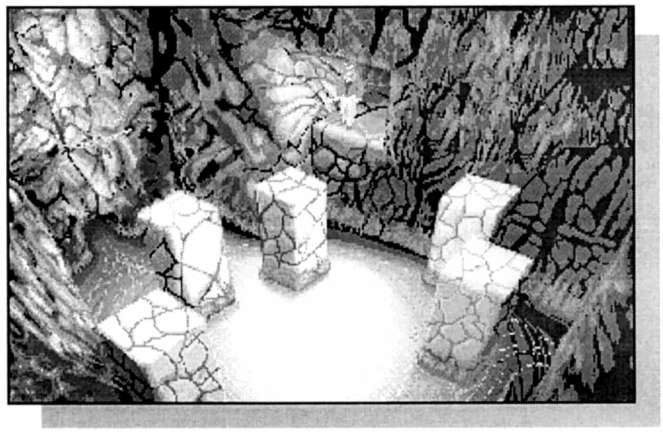
После криминальной распродажи Флориды грязным спекулянтом, мой отец был назначен управляющим в этой негостеприимной земле, где мы были свободны в своих роялистских настроях (роялист — сторонник Англии во время войны за независимость США против Англии в 1785-93 гг.). В 1818 некий Пикфорд купил земли под названием Ледукс. Он был самым неприятным человеком, которого мы встречали — авантюристом самого плохого типа, раздутый богатый выскочка с нелепым самомнением. Он пришел с армией людей, вооруженных лопатами и кирками — их целью, как мы узнали от одного раба, было соединить две горы. Страдая манией преследования, Эли Пикфорд постоянно увольнял своих рабочих и нанимал новых. Он старался изо всех сил, чтобы никто не знал о его планах. Моего отца это смешило, и он говорил: “Убогий дурак кончит в своей собственной пещере!”. Наш отвратительный сосед был моряком и разбогател в сомнительной торговле. О нем ходили неприятные слухи. Когда работа была закончена, Пикфорд пригласил нас на открытие своего огромного беспорядочно выстроенного особняка, который он назвал “Деркето”. Мой отец спросил, что столь странное имя означает. Пикфорд ответил: “Деркето напоминает мне Астар — бога межзвездного пространства”. Это шокировало моего отца. Мы быстро ушли.

В июне 1862 Деркето был сожжен при неясных обстоятельствах, несомненно, это была выходка какого-то завистливого янки. Было удивительно видеть, как слуги пытались спасти из пламени своего загадочного повелителя. После этой ужасной ночи Деркето окончательно разрушился, и темные стены вскоре заросли, как и все творения человека, которые побеждает первозданная природа.

В 1875 имение приобрел некий джентльмен по имени Ховард Хартвуд. Прошу прощения, но мой отец больше не наслаждался компанией своего нового соседа, потому что его к тому времени уже не было в живых. Образованный и хорошо разбирающийся в истории, Хартвуд создал фундаментальный труд о пиратах. Он объяснил мне, что корабль, которым управлял Пикфорд, ходил под пиратским флагом. Это объясняло чертовское богатство Пикфорда! Хартвуд был пленен Пикфордом и принял решение начать исследование, чтобы понять, где тот мог спрятать свои сокровища, в существовании которых он не сомневался. Он исследовал руины дюйм за дюймом и перестроил Деркето в точности, каким он был до пожара. Он собрал огромную библиотеку, с такими же книгами, как у Пикфорда. Хартвуд изучал каждую полку в этой библиотеке и часто разговаривал со мной о своих исследованиях. Он был красивым вдовцом, глубоко преданным своему сыну Джереми, который позднее стал профессиональным артистом.

Хартвуд работал непрерывно, исследуя историю Деркето. Я представляла, как он надеялся на помощь бога или фортуны в своих поисках сокровищ. К сожалению, его поиски ни к чему не привели. В Деркето не было спрятано сокровищ. Будучи в Париже, я услышала о смерти Хартвуда, но это, как говорится, другая история".

Забирайте лампу и выходите из библиотеки. Бросьте в рыцаря около дверей тяжелую статуэтку и возьмите оставшийся после него меч (**a sword**). Спускайтесь по лестнице на основной этаж.



Один неверный шаг и вбуль-буль...

Основной этаж

Идите направо к кухне. Вытащите из камина суп (**a pot of soup**). Возьмите повешенный на гвоздик ключ (**a key**) в чулане. В чулане около окна возьмите масло для лампы (**an oil can**) и в углях найдите коробку, из которой достаньте револьвер. Заполните кувшин водой из бочки. Выйдите из двери около чулана и направляйтесь в столовую. Поставьте суп на стол, и зомби успокоятся. Можете убить их, они не окажут вам никакого сопротивления. Выходите через третью дверь. Залейте дымящийся смертельным газом стол водой из кувшина. Ключом откройте дверь в кабинет Джереми Хартвуда. Ищите на полках пластинку (**a record**). Возвращайтесь в коридор. Сражаясь с пиратом, используйте меч. Другие виды оружия только насмешат его. После своей смерти пират оставит вам ключ (**a key**), которым вы откроете дверь в танцевальный зал. Будьте осторожны, ни при каких условиях не прикасайтесь к балеринам. Около тумбочки используйте пластинку. Балерины начнут танцевать под "Танец смерти" Сен-Санса. Вашей главной задачей является следующее: бегая между ними, достать ключ (**a key**) с камина. Можете не брать пластинку с тумбочки, хотя вы получите истинное удовольствие, если поставите ее на проигрывание. Взяв ключ, возвращайтесь в кабинет Джереми и установите старую кавалерийскую саблю на герб, висящий на стене. Стол отодвинется, и перед вами появится секретный проход в подвал. Спускайтесь по ступенькам вниз.

Подвал

Перебраться через дряхлый мост вы сможете только прыжками (**jump**). Избегайте червяка, убейте монстра. Постарайтесь забежать за червяка, тогда он не сможет вас достать. Идите в другой конец подземелий и убейте там паука. Затем идите в комнату со столбами и убейте там хищную птицу (чтобы не мешалась) и перебирайтесь в другой конец комнаты. Откройте сундук ключом и достаньте оттуда драгоценный камень. Также вы найдете там книгу очень важного содержания:

*"**Мемуары потерянной души***

Маска должна быть повержена! Ты, читающий этот манускрипт, поймешь это. Я на твоей стороне. Я жду тебя во тьме своего склепа. Вскоре ты присоединишься ко мне. Один из

моих рабов написал это. Я живу уже третий век, и мое имя Эзечи Прегт или Эли Пикфорд... Ты можешь выбирать, как называть меня. Я прячусь не из боязни. Моя сила безмерна. Я прошел семь морей на своем корабле Астар и сеял страх на всех континентах. Пираты были со мной с 1620... Но никакие пираты никогда не уничтожат меня. Теперь я бессмертен... Проклятые янки! Колдовство, шаманство, культ жертвоприношения... Все это я знал. Я заклинал и оживлял камни. Только Чтониан, спрятавшись в пещере, может противостоять мне, но он не может нападать! Мне требуется живое тело, чтобы заново создать себя. Хартвуды вызволили меня. Но ты, читающий эти слова, ты примешь меня! Я слышу твое неровное дыхание и поганый запах твоего страха. Я победил смерть. Я построил Деркето. Я знаю, что такое ждать. Обряд помог мне. Мои слуги положат тебя на жертвенный камень. Мой рев разорвет тьму ночи. Ты станешь моим, и я стану всесильным еще раз. Приди ко мне."

Отодвиньте большой камень от входа в подземный лабиринт. Используйте зажигалку, чтобы освещать себе путь. Поблуждав по лабиринту, вы найдете дверь, на которой используйте драгоценный камень. Затем вы окажетесь в пещере с огненным деревом. Бегите к алтарю и берите крючок (**a hook**) и кладите на жертвенный камень талисман, а затем кидайте в него горящую лампу. Для удачного кидания лампы немного отойдите от алтаря. Реакция последует незамедлительно. Вы сняли проклятие Деркето. Возвращайтесь в темный лабиринт. Там идите к ближайшей двери, затем через винный погреб возвращайтесь обратно и выходите через парадный вход. Вы победили! Но так ли это? Такой вопрос вы поставите себе после финальной заставки.

Рекомендации

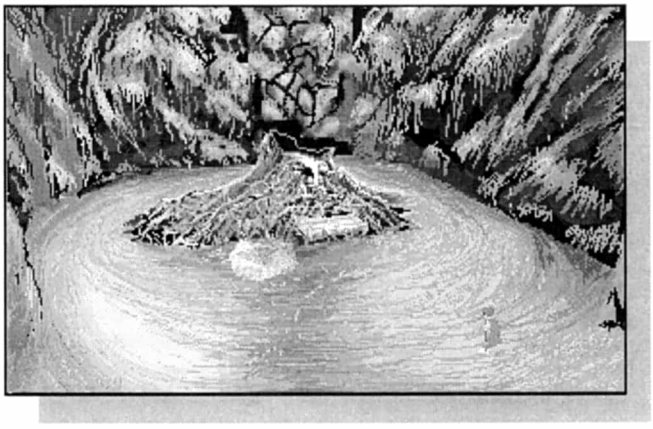
Почаще записывайтесь. Читайте книги. Не носите лишнего. В случае ближнего боя используйте руки. Если есть оружие, стреляйте. Не жгите зря лампу. Следите за своим здоровьем.

Хакерские примочки

Если вы имеете нелицензионную копию игры, то вам следует запускать игру вызовом crack.exe, в противном случае tatou.com. Программа atdcheat.exe позволит вам изменить количество патронов и уровень вашего здоровья в записанных играх. Если вы не имеете данной программы, то вы можете сами с помощью hackers viewer'a или любого debugger'a вручную изменить эти параметры, изменяя значения по указанным адресам:

4e90, 4e9a — количество патронов

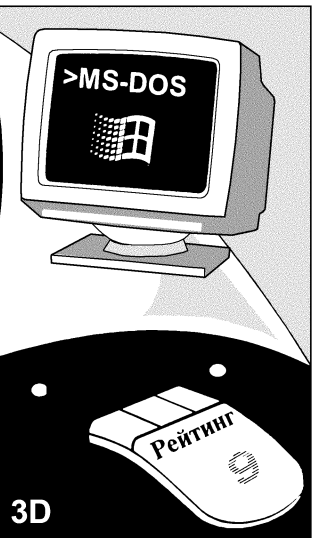
4eaa, 4f38 — уровень жизни



А может быть, лучше утонуть сразу?

Alone in the Dark 2

Один во тьме 2



Год выпуска	1993
Распространитель	Infogrames
Разработчик	I-Motion
Категория	Приключение, 3D

Минимальные условия	386-33	2 Мб
Оптимальные условия	486-100	4 Мб
Графика	Lo Res	
Размер	1 CD	13 Мб RIP 12 Мб zip
Играем вместе	1 чел.	
Способы соединения	–	
Управление		

РЕЙТИНГ

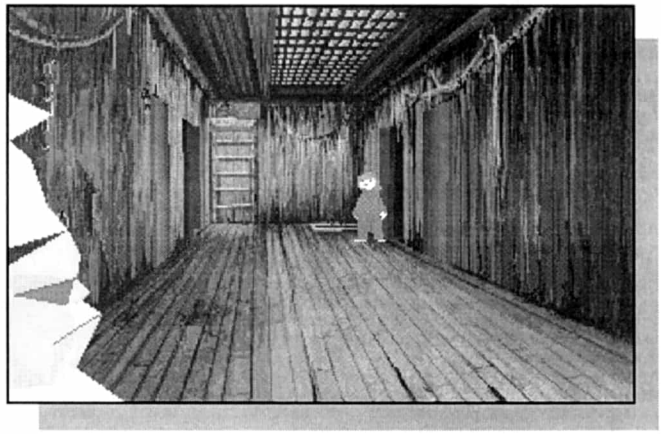
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **9**

Alone in the Dark-2 была создана фирмой I-Motion в 1993 году. Эта игра является прекрасным продолжением знаменитого Alone in the Dark. Если сравнивать Alone in the dark-2 и его предшественника Alone in the Dark-1, хотелось бы отметить увеличенный по прохождению объем игры. Прохождение этой игры займет у вас почти в два раза больше времени. Примерно в три раза увеличено количество героев. Большое количество времени вы проведете в сражениях. Вы будете применять и огнестрельное (автомат, пистолет, пушка!), и холодное (всяческие сабли, сковородки) оружие.



Кровавый повар отведет ребенка на кухню

Новизной является и то, что вы испробуете себя не только в роли частного детектива, но и в роли маленькой беззащитной девочки, которая не может решать свои проблемы с помощью кулаков. Тут вам придется прятаться и проделывать трюки, подобные тем, что совершал главный герой фильма "Один дома". Не надо будет использовать утомляющую опцию Open/Search, теперь вы можете собирать предметы, просто подходя к ним. Эта опция появится только когда вы будете в роли маленькой девочки, и то навряд ли вы будете ею пользоваться. К сожалению, в этой игре вам не придется прыгать, так что можете забыть про Jump.

Alone in the Dark-2 — чисто мужская игра (за исключением кусочка в роли девочки). В ней, в отличие от первой части, вы не сможете в качестве главного героя выбрать женщину. Вернее сказать, у вас вообще не будет никакого выбора. К сожалению, сюжет игры отодвинулся на второй план, и самой трудной частью игры теперь являются сражения с разнообразными зомби.

Сюжет

У семейства Саундеров пропадает ребенок. Долгие поиски приводят в частное владение под названием Кухня Ада. Об этом месте ходят самые ужасные слухи. Не было секретом, что в нем жила целая семейка пиратов под главенством Одноглазого Джека. Эта компания пиратов обходила все моря и была грозой всех континентов.

Где-то на Гаити маленькая беззащитная девочка Элизабет Жаррет попадает в руки безбожного злого колдуна Коттена. Он обучает ее многим приемам черной магии, и в результате Элизабет становится еще более сильной в плане колдовства. Солдаты во главе с капитаном Никольсоном захватывают ее вместе с Коттеном, как ведьму. Корабль под названием Летучий Голландец становится их тюрьмой. Находясь в клетке, она способна телепатически связываться с другими людьми. Таким образом она связывается с Одноглазым Джеком. Этот опытный пират после долгого сражения захватывает корабль. Умирая, капитан Никольсон проклинает Одноглазого Джека, он пророчит ему смерть от своего меча.

Команда Джека была недовольна трофеем, собранным с этого корабля. Но Одноглазый Джек знал, что на нем находится могущественная ведьма, которая должна отплатить ему за свое спасение.

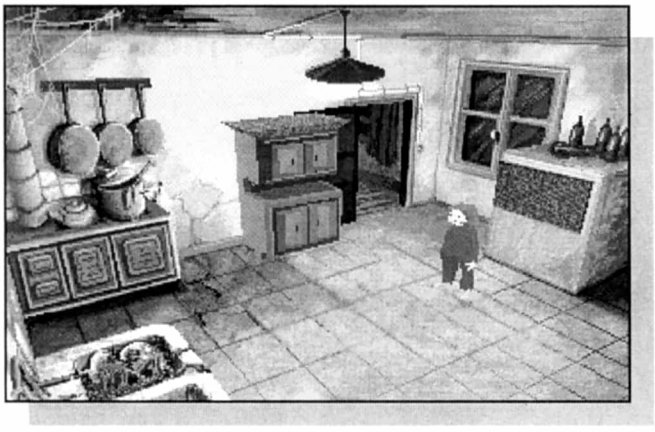
Элизабет дала ему договор бессмертия, который должен был обеспечить ему вечную жизнь. Одноглазый Джек вместе со всей своей командой подписывает этот договор.

А на вершине лестницы притаились демоны

Команда Одноглазого Джека в полном составе оседает на одном побережье. Они прячут свой полупотопленный корабль в пещере утеса. Затем эта компания строит на этом утесе большой дом. При этом через подвал дом связан с кораблем.

На самом же деле, подписавшие договор уязвимы после их первой смерти. Их можно убить со второй попытки, и на этот раз они безвозвратно отправляются в ад. К тому же они каждые сто лет должны приносить в жертву маленькую невинную девочку. Договор датируется 1824 годом. В 1924 они крадут Грэйс Саундер. Тэд Страйкер, частный детектив, заинтересовывается этим делом. Перед своим рискованным походом он посылает Эдварду Кенби короткую телеграмму, в которой пишет, что похищен ребенок Саундеров, и он находится в частном имении под названием Кухня Ада.

Тэд был лучшим другом знакомого нам по Alone in the Dark-1 Эдварда Кенби. Он отправляется туда и находит девочку на втором этаже, но черная магия Элизабет оживляет куклу, и та убивает его. Бедняга Тэд помирает там.



На этой кухне готовили блюда из человеческого мяса

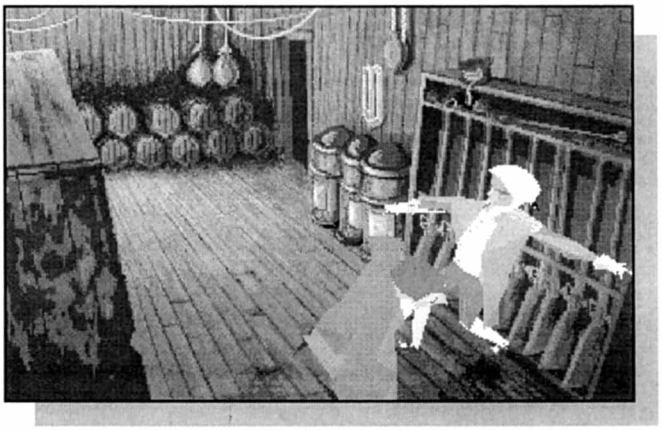
Не зная о смерти друга, Кенби отправляется в это имение. Он считает, что в своей жизни он не встретит ничего хуже того, что он встретил тогда в Деркето. Как он ошибался...

Управление

Перемещение

Для перемещения вашего персонажа вы, как и в первой части, используете ←↑↓→. Чтобы герой побежал, нажмите клавишу [↑] очень быстро два-три раза подряд и удерживайте ее.

Меню действий



Кто первым успеет схватить ружье?

В процессе игры вы всегда можете выйти в меню, где можно выбрать действие — либо которое будет совершать главный персонаж игры с выбранным предметом, либо то, что он будет делать сам. Для этого следует нажать клавишу Enter. После чего появится полноэкранное меню, которое можно условно разделить на три главных окна. В верхнем окне вы выбираете объект действия, который тут же появляется в левом нижнем окне. Там же в виде цифры отображается состояние выбранного вами предмета (количество патронов, ресурс лампы, ваше физическое состояние). Выбирать объект действия вы можете клавишами ↑/↓. Это могут быть какие-нибудь предметы, собранные в процессе игры (**an oil lamp**, **a rifle**, **a vase**, **a key**,...) или вы сами (**Actions**). В правом нижнем меню вы выбираете действие, совершаемое над предметом. Перейти в него вы сможете либо с помощью клавиши Enter, либо клавиш ←/→.

Действия героя:

Fight Режим борьбы — выбрав его, вы сможете драться, используя комбинации ←↑↓→+Space

Open/Search С помощью этой опции вы сможете обыскивать шкафы, открывать сундуки, брать предметы, удаленные от вас. Для ее использования достаточно нажать Space.

Close Этой опцией вы будете пользоваться крайне редко. Она нужна для закрывания дверей, сундуков. Для ее использования нужно подойти к предмету и нажать Space.

Push Толкание — выбрав этот режим, вы сможете передвигать всякие тяжелые предметы. Использование этого режима аналогично предыдущим.

Действия над предметами (совершаться действие будет при нажатии клавиши Space):

Use Использовать. Выбрав это действие, вы сможете стрелять (↑+Space), читать книги, и т.д. В общем, применять предметы по очевидному прямому назначению.

Throw Кидать. Выбрав этот пункт в меню, вы можете кинуть какой-нибудь предмет.

Drop/Put Бросить/Положить. Вы можете положить или выбросить выбранный предмет.

Reload Перезарядить. Если вы имеете при себе, чем заряжать, вы можете зарядить выбранный предмет.

Read Читать. С помощью этой опции вы будете читать найденные вами книги и манускрипты.

Главное меню

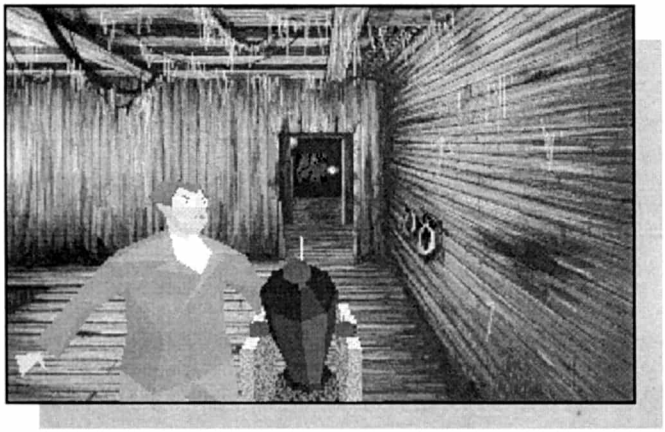
Вы всегда можете нажать Esc, чтобы попасть в главное меню, после чего вы можете выбрать следующие пункты меню:

Return to Game	продолжить игру
Save Game	записать игру
Load a Saved Game	продолжить записанную игру
Music ON/OFF	включить/выключить музыку
Sound effects ON/OFF	включить/выключить звуковые эффекты
Details Level: High/Low	высокий/низкий уровень детализации

Прохождение. Как вернуться живым из Кухни Ада

Ночь обволакивала зловещий особняк. Выл северный ветер, и свинцовые облака, развернувшись по всему небу, закрывали тот маленький просвет, который еще оставался. Болезненные лучи солнца задыхались в удушливой темноте, охватившей этот несчастный уголок мира. Вся ярость неизвестного, казалось, сконцентрировалась здесь, и ничто, абсолютно ничто не могло противостоять ему.

Желтое такси яркой охровой окраски казалось наглым вторжением в эту вселенную мрака. Автомобиль остановился в какой-то сотне ярдов от входа в имение под названием Кухня Ада, и, как только одинокий пассажир вышел, автомобиль спешно рванул к спокойствию и безопасности города. Эдвард Кенби смотрел на уезжающее такси, подобно тому, как единственный выживший после катастрофы, оставшись в бесконечных просторах океана, наблюдает свой тонущий корабль. Сделав крюк, автомобиль исчез. Деревья робко мерцали в лучах фонарей, подобно обреченным душам, танцующим в вечном огне.

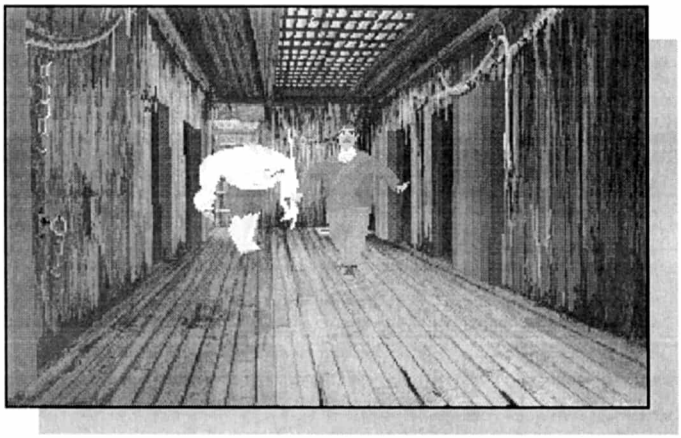


Будьте бдительны — вот-вот вам снесут голову

Тяжело вздохнув, Кенби пошел к воротам, счастливо осознавая, что он предпринимает поход в полный кошмар. Он знал и понимал, что он абсолютно один и помощи ему ждать не от кого. Без помощи снаружи он должен был победить дьявола, высвободившегося внутри дома.

Сегодня, когда это беспокойное столетие приходит к завершению, осталось много неразгаданных загадок. Что же произошло в этом зловещем особняке ночью 24 декабря 1924 года?

Мемуары человека ... одного... во тьме.



Коридоры стали слишком тесны

Глава 1. В садах и под землей

Когда я подошел к решетке, охранник сказал мне, чтобы я уходил отсюда. Сделав вид, что я следую его советам, я отошел от дверей, оставив перед ними чемоданчик с бомбой. Моя бомба снесла ограду в считанные мгновения. От взрыва охранник на некоторое время потерял сознание. Прежде чем он успел прийти в себя, я засадил в него целую обойму. Эта была какая-то дьявольщина: тело полностью погрузилось под землю! Я поднял оставшийся после него автомат (**Thompson**), обойму для него (**loading-clip**) и фляжку (**flask**).

Довольно-таки шумно, но я все-таки проник в особняк. Два гангстера, услышав взрыв бомбы, вышли оказать мне теплый прием. Мы недолго обменивались любезностями. Хорошо, что я был в бронежилете. Потратив кучу патронов, я уложил их всех. Затем я сдвинул якорь на постаменте, открыв тем самым проход в сад.

Сад

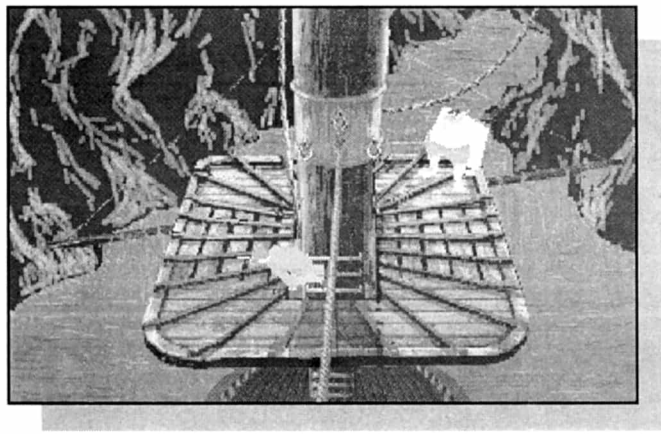
Было бы интересно познакомиться с человеком, который ухаживал за этим садом — он представлял собой какой-то непонятный лабиринт. Когда я вошел туда, у меня создалось впечатление, будто бы целый клуб маньяков объявил на меня охоту. Я помню то огромное количество патронов для дробовика, которым было суждено разорвать мою плоть. Я был просто вынужден убить этих ребят. После той ночи я больше никогда не чувствовал себя спокойно в этом саду. Умерев, негодяи оставили мне некоторые полезные вещи: обойму для автомата (**loading-clip**), веревку (**rope**), кошку (**hook**), фотографию (**photo**). Также я нашел в саду странную головоломку: 4 большие карты, лежащие на земле, и каждая из них была тузом! Единственная мысль, которая пришла мне в голову, заключалась в том, что символом Одноглазого Джека были бубны. Скрестив пальцы, я наступил на бубновую карту... После чего я упал в некое подобие подземного туннеля.

В подземелье сада

Оказавшись в подземелье, я увидел там какого-то странного типа. Это непонятное создание преследовало меня, как преданный щенок. Ясно было одно: у него даже в мыслях не было убивать меня. От него так погано несло, что меня чуть не вытошнило. Я сильно пожалел, что не взял с собой дезодорант. Хоть это было и бесчеловечно, но я убил его, он просто мешал мне.

Быстро пробежавшись по подземелью, я нашел там флягу (**flask**) и разорванную записную книжку (**torn notebook**), и подумал, что наверняка есть что-нибудь интересное под сундуком.

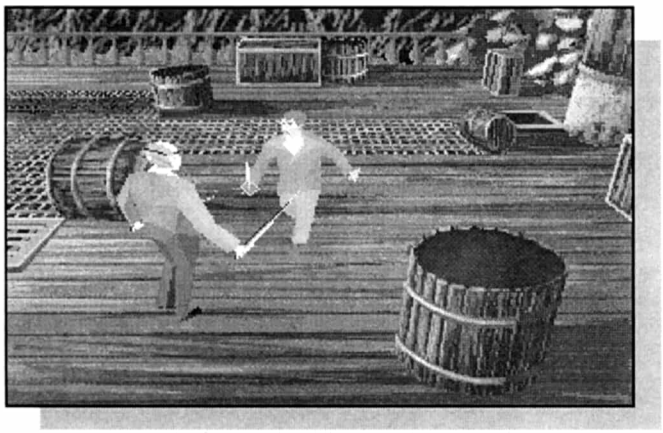
Так я попробовал толкнуть его. Скрипящий звук раздался позади. Я уже схватился за свой автомат, но было не в кого стрелять — это действовал механизм какого-то странного типа. На моих глазах из пола поднялся алтарь! Из-под сундука я взял карту (**metallic jack of diamonds**). Недолго думая, я положил карту на алтарь. Вообразите мое удивление, когда позади себя я обнаружил внезапно появившуюся лестницу наверх. Но на этом чудеса не кончаются. Появилось какое-то странное бесформенное создание. Не ожидая его реакции, я бросился на него с кулаками. К счастью, я правильно сделал. Исчезнув, привидение оставило мне сильно проржавевшую пиратскую шпагу (**pirate sword**). Затем я поднялся наверх по таинственной лестнице. После чего я побежал к статуе Одноглазого Джека.



Призрачный корабль отправляется в плавание к берегам затонувших континентов

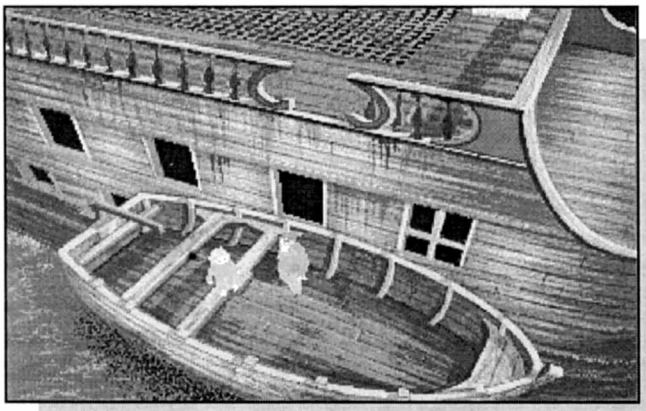
Перед статуей Одноглазого Джека

Побегав по лабиринтам этого сада, я нашел странное разветвление, которое было плохо заметно издали. Я пробежал туда, но чертова растительность преграждала мне путь. Схватив ржавую саблю, я принялся рубить ее. Сражаться с ней было нелегко, так как ее удары были довольно-таки сокрушительны. Преодолев это препятствие, я прошел вперед. Хотелось бы отметить, что статуя здорово охранялась. Небольшой парень так пристально следил за этим сооружением, будто там были сотни банковских сейфов. Этот типчик был известен под прозвищем Короткая Подпорка — его прозвали так, потому что он был коротышкой и носил деревянный костыль. Не помню, чем он был еще знаменит... Он очень доброжелательно показывал мне свой костыль, снабженный дулом 44 калибра. Подпорка так отточил свою технику, что было очень трудно противостоять ему. Я вынужден был стрелять в те моменты, когда он опускал костыль. После себя он оставил кусок бумаги (**page from a newspaper**). Эта бумажка фактически являлась договором бессмертия некого Музыкального Человека, известного как Сине Лари. Этот кусочек бумаги был сильнее всего оружия, какое только есть в этом мире!



Спор за вакантную должность капитана

Рассматривая фотографию, которая осталась мне от одного из хулиганов, я



Крысы бегут с корабля

заметил одну интересную особенность. Рука статуи была не в том положении, что на фотографии! Мысленно поблагодарив изобретателей фотографии, я забросил кошку. Я услышал щелчок, и дверь медленно открылась.

Подземелье статуи Одноглазого Джека

Пройдя в эту дверь, я внезапно упал, и после удачной попытки вскарабкаться на мостик, я потерял все свое оружие. Я поднял бесхозно валяющуюся пятицентовую монету (**a nickel**). На деревянном мостике я нашел ручку (**a crank**) и бумажный мешок (**a paper bag**). Пройдя вперед, я был шокирован. На этой каменной платформе лежал Тэд Страйкер — мой лучший и, может быть, единственный друг. До чего же это было паршивое место для его смерти! Я нашел у него недостающий обрывок записной книжки (**a torn notebook**). Соединив куски, я прочел следующее сообщение:

"Кенби, если ты читаешь эти записи, значит я мертв. Ребенок Саундеров был похищен Одноглазым Джеком. Этот человек — монстр, карточной игрой он покорил смерть. Кухня Ада полна секретных проходов. Я уверен, что решение одного из них заключается в картах. Вспомни, как мы играли с тобой в покер.

Также мне хотелось сказать, что эти ребята делают виски в подвале и отправляют на лодке из пещеры в утесе. Кенби, ты должен избавить мир от этой гадости и спасти девочку."

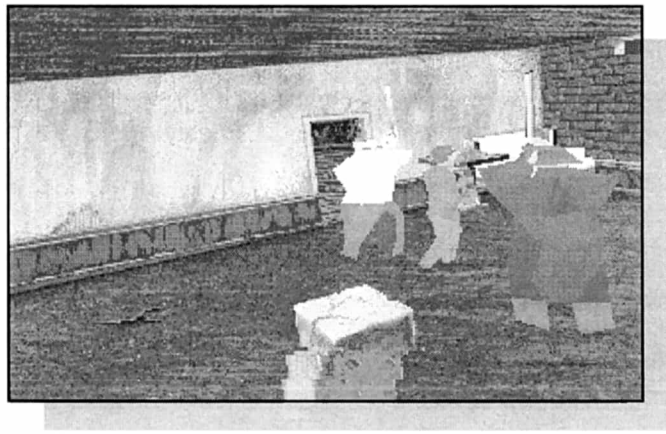
Бедняга Тэд! Он терпеть не мог всякие занудные происшествия. Он был одним из самых знаменитых сыщиков на западном побережье, а этот случай для него был глотком свежего воздуха. За свое любопытство он заплатил слишком большую цену.

Прежде чем покинуть его, я взял проволоку (**a pipe cleaner**). Около него была дверь, которая казалась блокированной. Она напоминала дверь сейфа. Я вспомнил один очень известный трюк, который применяется, если с другой стороны двери вставлен ключ. Мне оставалось только надеяться на это. Других способов открыть дверь не было. Я поместил бумагу под дверь, затем проволокой протолкнул ключ, который упал на бумагу. После чего я спокойно вытащил его и открыл дверь. Своим скрипением дверь напомнила мне Деркето...

Склад

Зайдя в это помещение, я увидел сидящего спиной ко мне верзилу. В этой комнате находилась интересная система: с помощью рычага можно было выпустить бочку, которой, видимо, зачерпывали воду. Я быстро сообразил, чем привлечь его внимание. Я надул бумажный мешок и хлопнул его — реакция этого типа не заставила себя ждать... Он встал и направился ко мне.

Ждать было нечего, я просто нажал рычаг, и большая бочка сбила его в пропасть. К счастью, он оставил после себя ружье (**riot gun**), фляжку (**flask**) и манускрипт (**manuscript**). Что-то привлекло мое внимание в этих часах... Это была дырка, в точности соответствующая моей ручке. Я завел часы этой ручкой, после чего в стенке открылся тайный проход. Перед лифтом нашлась обойма патронов для дробовика (**cartridges for a riot gun**). После этого я пошел в лифт.



Между Сциллой и Харибдой

Глава 2. Кухня Ада

Подвал Кухни Ада

Я был очень тепло встречен одним очень интересным индивидуумом. Это был Музыкальный Человек. Его игра была просто замечательна! После каждого аккорда он оставлял в стене шесть дыр на дюйм. Он родился в Дублине, и мечтой его жизни было стать аккордеонистом. Но все его надежды на карьеру музыканта полетели ко всем чертям, когда слушатели сказали ему, что он должен научиться играть больше, чем одним пальцем. Вообще-то он просто выкинул их в окно после этих слов. После чего вынужден был бежать в Шотландию, где он соединился с третьим полком Нагорья. В Гибралтаре потерял руку. Там он познакомился с Санчо Фернандесом — безумным кузнецом оружия. После битвы в Као он завоевал доверие Одноглазого Джека.

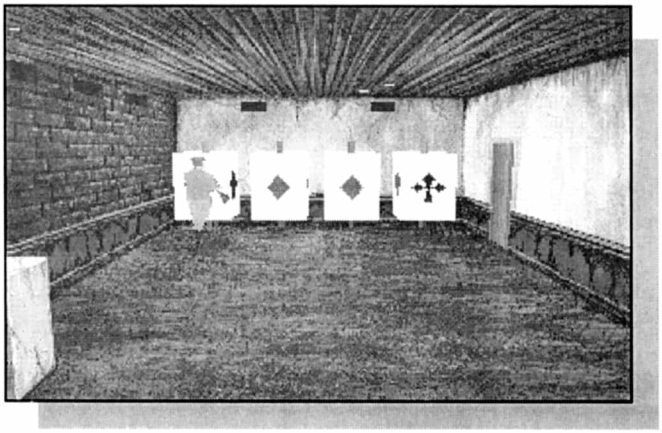
Я решил, что не стоит тратить патроны на этого подонка. Я просто порвал его договор бессмертия. Отсюда мораль: не разбрасывайте ценные бумаги. Внезапно я услышал звуки выстрелов. Я не мог понять, откуда ведется огонь, и осторожно открыл дверь, чтобы узнать, кто стреляет.

Прачечная

Пройдясь по этому месту, я нашел деревянную доску (**battledore**), единственное применение, которое бы я мог ей найти, это самооборона. Я шел дальше на звук выстрелов...

Тир

Эти ребята выглядели как огромные, не отягощенные интеллектом жлобы. Они очень долго перезаряжали свое оружие, что позволило мне забить их с помощью доски. Затем я увидел странную головоломку с картами и решил попробовать старый метод — ударяя по ним руками, я добился того, что все кубы с изображениями карт повернулись ко мне сторонами с изображением бубен. До чего же однообразны эти загадки! Открылась дверь, и из нее вывалился какой-то тип, пыл которого я быстро заглушил. После чего я взял коробку патронов (**box of cartridges**) для своего дробовика.



Вы временно исполняете обязанности мишени

Секретный самогонный заводик

Столько мучаться, чтобы найти самогонный заводик! С горя я взял бутылку виски с полок (**bottle of whiskey**). Я решил приберечь ее на тот момент, когда мне уже будет нечего терять. Соблазн мучил меня, но, к счастью, я нашел фляжку (**flask**) и утолил ею свою жажду… Я нашел также две рукописи (**manuscript**). И обнаружил однорукого бандита на стене, в которого я отправил свою единственную монетку. Дернув ручку, я выиграл jackpot! Моим выигрышем были два жетона (**tokens**). Пары алкоголя начали оказывать свое вредное воздействие, и я поспешил обратно в тир.

Тир

Вернувшись, я увидел там в доску пьяного и раздетого Санта Клауса. Как он мог так низко пасть? Одним глазом он смотрел куда-то вбок, а другим пытался сконцентрировать на мне внимание. Лучшим, по моему мнению, способом достижения с ним консенсуса была так кстати прихваченная бутылка виски. Этот тип оставил мне мешок со своей одеждой (**Santa Claus suit**). Одев это снаряжение, я поднялся по лестнице в холл.

Холл

Поваренок был сильно озадачен, когда увидел меня. Я шел рядом с ним и вдруг увидел, как статуя Нептуна бросила в меня свой трезубец — я спрятался за поваренка, и трезубец угодил в него. Я подошел к статуе и снял с нее корону (**crown**). Это был хороший сувенир, так что я не мог оставить его здесь. Затем я пошел на кухню.

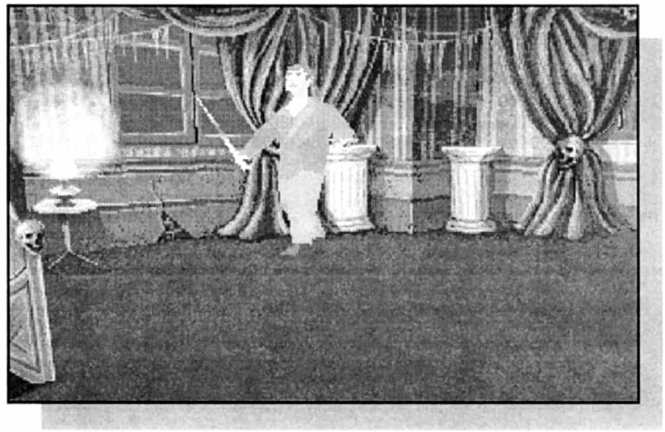
Кухня

Там я нашел яичницу (**plate of fried eggs**), которой тут же пообедал. Она была холодной, но, как говорится, голод не тетка. Также я нашел там сковородку (**frying pan**). Она показалась мне неплохим оружием. Я был когда-то теннисистом, поэтому это было подходящим для меня средством самообороны. Подойдя к окну, я нашел бутылку с ядом (**vial of poison**). Сколько всякой гадости можно найти, если хорошо поискать! Около плиты я нашел бутылку с красным вином (**bottle of vine**). Я быстро смешал их, и адский коктейль теперь выглядел, как полная бутылка вина.

Комната охранников

Я бросил бутылку с этой гадостью под дверь, и каково же было мое удивление, когда дверь открылась, и из нее вывалились два здоровых парня! То ли они съели что-то не то, то ли до того были придирчивы к алкоголю, что не переносили даже запаха суррогата. Я вошел туда и

увидел орган. Забыл сказать, что по пути мне попался один зловредный тип, которого я оприходовал имеющейся при себе сковородкой. Я так люблю музыку, что не раздумывая, опустил туда свои жетоны. После чего в стенке появился секретный проход, а также я нашел дублон на полу (**doubloon**). В проход я, конечно же, вошел.



Призраки дрожат от ужаса за занавесками

Спальня

Хоть я и сильно устал, но спать здесь мне не хотелось. Это было мрачное и очень влажное место. Какой сумасброд решился бы спать, когда вокруг ходят чудовища? Однако, мое посещение не было пустым визитом в эту мрачную комнату. На кровати я нашел хороший пуленепробиваемый жилет (**bullet-proof vest**). Также на полу лежал автомат (**Thompson**), и обойма к нему (**loading-clip**). Я зарядил автомат и надел бронежилет. Ну вот, теперь я был готов к настоящему сражению! Уверенный в своих силах, я смело пошел в холл и затем поднялся на второй этаж.

Холл второго этажа

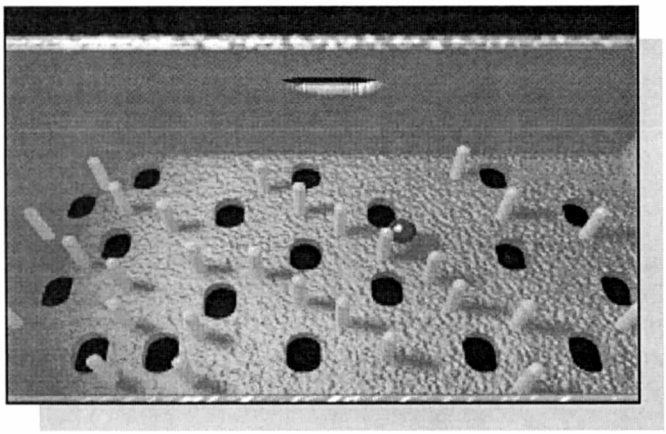
Там я встретил одну очень интересную личность по имени Алистер Фейн, чей псевдоним Черная Шляпа. Этот человек начал свою криминальную деятельность в восемь лет! Он взорвал своего папочку, поместив в плюшевого медвежонка здоровый динамит. Из дыма взрыва вывалилось девять тел. Среди них было тело капитана Диксона. От него осталась только черная шляпа. Алистер оставил ее себе как сувенир. Он украсил ее очень острыми лезвиями. Расправился я с ним своим автоматом.

Бильярдная

Когда я вошел туда, то увидел бильярдный стол, но на нем не было шаров. Около стола находился худенький субъект. Этот тип рассматривал меня. Затем начал протягивать руку, и через некоторое время я понял, что это было приглашение на дуэль. Я достал автомат и устроил ему “дуэль”. Он оставил после себя свой маленький пистолетик (**Derringer**) и джентльменскую трость с лезвием (**sword-stick**). Еще я нашел там книгу (**manuscript**) и кусок рукописи (**piece of parchment**). Хоть этот кусок и был неразборчивым, я оставил его себе. В книге можно было найти историю криминальных приключений банды Одноглазого Джека.

Спальня второго этажа

У меня ползли мурашки по спине от той жуткой атмосферы, которая была в этой комнате. Ведь это спальня ведьмы! В углу комнаты я обнаружил странное явление — две руки, вооруженные мечами. Я решил вступить с ними в смертельный бой. Со мной была моя трофейная джентльменская палочка. Я оказался сильнее этих конечностей. Вознаграждением был еще один



Сквозь эти дырки виден ад

порванный кусок пергамента. И тут в моих лениво двигающихся извилинах появилась блестящая мысль. Соединив две половинки пергамента, я получил вполне читаемую запись:

"Если белая королева стремится на трон, король должен ее уполномочить. Амулет, положенный на центр знака, откроет дверь в пространство. Это первый шаг к королевству."

Это выглядело как какое-то древнее завещание. Но тут я заметил статую молодой девушки, сделанную из слоновой кости. Может ее и надо уполномочить? У меня как раз была с собой корона, взятая со статуи Нептуна. Я надел ее на голову девушки и услышал странный звук в соседней комнате — я пошел туда и увидел амулет (**amulet**). И прикоснулся к нему... Меня подняло в воздух, и я почувствовал — что-то неладно. Неужели это мой конец?

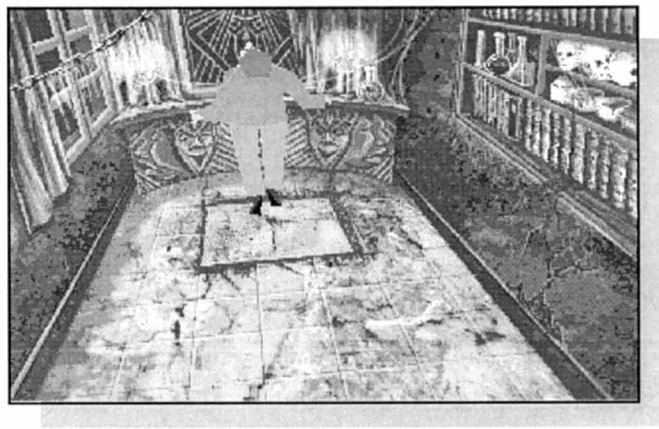
Чердак

Я был не прав в своих пессимистичных предчувствиях. В этой комнате я нашел фляжку (**flask**) и письмо (**message**) — в нем **Xmas Acme Limited** извинялась, что не может поставлять им красные шары, но надеялась, что они примут в знак уважения партию шампанского. Как эти ребята держались в бизнесе?

Дверь не была закрыта, так что не было никаких препятствий моей дальнейшей прогулке по этому зданию.

Прихожая чердака

Какие-то странные ребята вышли мне навстречу. Один из них был акробатом. У него была бы хорошая карьера в цирке! Он так ловко вертелся, что я не успевал поворачиваться к нему. Второй парень был, наоборот, очень неловким. Когда я расправился с ними, они оставили после себя ключ (**key**) и гранату (**grenade**).



"Смерть младенца"...
Неизвестная работа Пикассо

Секретная комната Одноглазого Джека

Как только я переступил порог этой комнаты, я почувствовал опасность. Гром-

кий смех разрядил атмосферу тяжелой обстановки, которая царила вокруг. Это был Одноглазый Джек, собственной персоной! Рядом с ним был тот маленький ребенок, ради которого я неоднократно рисковал жизнью. Повинуясь шантажу, я был вынужден шагнуть в клетку. Как всегда в подобных случаях, он рассказал мне свою историю.

Наглая пиратская морда...

"Летучий Голландец звал меня... Это было подобно зову пчелы к меду. Враг решил положить конец этому... Мой корабль безвозвратно тонул, но победа была на моей стороне! Крики боли на рождество 1724 заполняли окружающую атмосферу подобно божественному гимну... Капитан Никольсон посылал меня к дьяволу. Умирая, он проклял меня: "Ты умрешь от моего меча, Джек."

Команда была недовольна, но на этом корабле было величайшее из сокровищ! Элизабет показала нам, что смерть является всего лишь иллюзией! Я вместе со своей командой подписал этот договор.

О нас ходили тысячи легенд. Мы обосновались здесь в 1824. Так как это место, образно говоря, обливалось кровью, мы назвали его Кухней Ада. Мы построили здесь этот дом, и теперь мы бессмертны!"

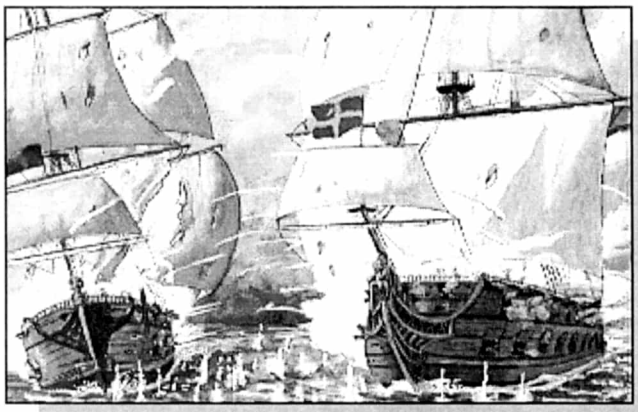
Когда он закончил свой рассказ, он достал револьвер. Мне казалось, что настало время встретиться со своим создателем. Я смотрел на его руку, сжимающую предмет, способный отправить меня в иной мир.

Все случилось мгновенно, девочка вырвалась и побежала. Перед Джеком встал выбор: убить меня или побежать за девочкой. К моему счастью, он выбрал второе. Когда он убежал, я взял крюк и открыл им довольно-таки нехитрый замок на двери клетки. Я был свободен и отправился в холл.

Легкий ветерок со стороны парадного входа заставил меня обернуться. Прямо на меня шла Элизабет! Я пятился назад, не понимая, что ей от меня нужно. Затем меня плавно подняло в воздух... Я начал терять сознание...

Глава 3. Корабль

Я очнулся в трюме какого-то древнего корабля, прикованный руками к стенке. Я смотрел на девочку, которая не могла противостоять этим убийцам. Тем не менее, я не терял надежды... Элизабет пробило на откровение, и она, как и Одноглазый Джек, решила рассказать мне свою историю...



Ряды кораблей-призраков скоро слегка пополнятся

"Больше чем два столетия назад я, Элизабет Жаррет, прибыла в Гаити. Я была тогда маленькой невинной девочкой. Мой новый учитель Генри Коттен обучал меня страху и презрению. Он учил меня управлять тенями. Вскоре ученик стал сильнее учителя...

Коттен чувствовал мою месть... Он стал моим созданием. Солдаты схватили нас. Летучий Голландец стал моей тюрьмой. Я была в клетке вместе с Коттеном. Одноглазый Джек слышал мой вызов, и он знал, какая награда ждала его. Мой дух управлял им. Смерть — мой союзник! Он освободил меня и подписал договор бессмертия. Каждую сотню лет нам нужна маленькая невинная девочка, мы приносим ее в жертву: она стареет вместо нас..."

Комната охраны

Грэйс с трудом отодвинула заслонку от двери и попала в комнату с попугаем. Она взяла мешок с птичьим кормом (**bag of bird seeds**), бутерброд (**sandwich**), перечницу (**pepperpot**). Она покормила птицу, и та пропела ей маленький беленький стишок:

"Если ищешь трость ты, Это будет спрятано, В каюте Одноглазого, Если можешь, ищи там, Только пожалуйста, Не чихни."

На стене каюты она увидела план корабля, на котором заметила кухонный лифт, соединяющий корабль с домом.

Коридор

Как только Грэйс вышла из комнаты, она услышала приближающиеся шаги. Неужели конец? Она быстро спряталась слева и, когда пират отошел подальше, быстро поднялась по лестнице наверх.

Палуба корабля

Морские волки веселились и пили пиво. Очень осторожно Грэйс спряталась за бочонок. Когда акробат отвлек их внимание, она пробежала к лазейке в полу. По пути она прихватила трут (**tinder-box**), а затем она по веревке спустилась вниз.

Каюта Одноглазого Джека

Обыскав сундучок, она нашла там миниатюрную пушку (**small cannon**) и установила ее напротив двери. Затем она насыпала в нее перца. Около книжных полок она нашла вазу (**vase**) и швырнула ее в дверь. Дверь открылась, и какой-то странный тип появился в ней. Грэйс подожгла

пушку трутом. Хорошая порция перца попала негодяю прямо в лицо. Бедняга чихал до тех пор, пока не откинул копыта. Он оставил после себя маленький колокольчик (**bell**), который Грэйс прихватила с собой.

"Вот-вот доска кончается, сейчас я упаду"

Кухня

Два поваренка готовили рождественский обед. Нельзя было терять ни минуты... Она взяла со стола куриную лапу (**chicken foot**) и ключ (**key**). Затем она позвонила в колокольчик, и кухонный лифт спустился к ней. Она забралась в него и поднялась наверх в дом.

Кухня дома

Там было много интересных вещей. У Грэйси был ключ, и она открыла им уборную. Там она нашла коробочку со льдом (**icebox**) и банку со смолой (**pot of molasses**).

Холл

Выходя из комнаты, она увидела типа, который направлялся в кухню. Она быстро рассыпала в дверном проеме лед и отошла назад. Этот урод поскользнулся и разбился насмерть, если так можно сказать о бессмертном зомби...

Второй этаж

Затем Грэйси поднялась на второй этаж — там она увидела громилу, идущего на нее. Она разлила перед ним смолу, и бедняга так вляпался, что не смог двинуться с места. После этого Грэйси направилась в бильярдную комнату.

Бильярдная комната

Она нашла на столе жетон (**token**). В столе Одноглазого Джека она нашла множество отделений, которые можно было открыть. Использовав трут на столе, она получила ключи от оков Кенби (**the key to the irons**) и книгу (**book**). Следующая остановка: спальня ведьмы.

Спальня ведьмы

Девочка вошла в эту темную комнату. Жуткая обстановка доводила ее до дрожи. Она направилась в главное место комнаты, где был магический камень. Она положила туда трут. Трут завертелся с большой скоростью. Он превратился в боевую трость (**load staff**). Теперь ее главной целью было вернуться и освободить Кенби.

Спички — не игрушка

Комната охраны

На ее пути была проблема, заключающаяся в охраннике — она избежала ее, заманив его к дверному проходу, где был лед. Затем на лифте, воспользовавшись колокольчиком, она спустилась вниз. Два поваренка схватили ее и потащили в то же место, где был закован Кенби. Она выронила ключ...

Заточение

Я не мог в это поверить! Ребенок Саундеров принес мне ключ. Я с трудом дотянулся до ключа. Наконец-то я свободен! Я кипел гневом. Избитый до смерти пират оставил мне пиратскую саблю (**sword**). Выйдя в коридор, я увидел там какую-то свинью, которую и порубил своим трофеем. Этот гад оставил мне какой-то древний пистолетик (**pistol**) и обрывок бикфордова шнура (**short fuse**).

Ликерный склад

Это место было заполнено бочками и бутылками. Эти ребята пили слишком много, даже для измученных жаждой головорезов! Это место хорошо охранялось ни кем иным, как Короткой Подпоркой. Это была довольно-таки приятная встреча со старым другом, которого я впервые встретил у статуи Одноглазого Джека. Я убил его. После себя он оставил пистолет (**pistol**), порох для него (**ammunition for the pirate pistol**), два конверта (**coat of mail**), рукопись, содержащая выдержку из книги чудес (**parchment**). Я смог прочитать в ней следующее:

"Сегодня мы должны рассмотреть бессмертных. Настало время разделить их на тех, которые знают счастье, и проклятых. Договор с дьяволом отнюдь не гарантирует бесконечного пребывания в этом мире. Чтобы отправить на тот свет простого сатаниста, достаточно заклинания или боя.

Но запомните следующее: существует время перерождения, после которого проклятая душа появляется на свет заново. Смерть на этом этапе является окончательной, и после нее душа неверного отправляется прямиком к черту. Это и есть цена этого договора. Оружие же, скованное в течение договора, убивает проклятого с первого раза."

Вот, что должен знать человек, чтобы удалить проклятие бессмертных грешников.

Хранилище

Ба! Знакомые все лица! А вот и Черная Шляпа! Я быстро расправился с этим болваном, вооруженным двумя пистолетами. Он оставил после себя порох и заряды для пистолета (**ammunition for the pirate pistol**).

Литейный завод
Здесь было очень жарко. Два кузнеца направились на меня. Я расправился с ними кочергой (**poker**), которую взял из камина. Также я взял прекрасные щипцы (**pliers**), и ключ (**the key to the powder magazine**).

Пушечный отсек
Эта комната, как и все другие в Кухне Ада, охранялась. Ну вот, еще одно знакомое лицо. Это был дуэлянт из бильярдной. Теперь я убью его последний раз! Я унаследовал от него порох (**keg of powder**) и рукопись (**manuscript**).

Спальня и пушечный отсек
Я наблюдал сон этих пиратов — им, наверное, снилось, как они захватывают что-то огромное и очень богатое. Как счастливо и беззаботно они выглядели. Я просто не имел права их будить. Оставив в этой комнате бочонок с порохом, я пошел к пушке. Первым делом мне предстояло надлежащим образом ее развернуть. Я щипцами перекусил проволоку. Затем развернул ее. Я вставил в маленькую дырочку бикфордов шнур и поджег его еще не остывшей кочергой. Пушка выстрелила со страшным грохотом. Я зашел в спальню. Все, что осталось от пиратов, так это фляжка (**flask**) и мешочек золотых монет (**pouch of gold coins**).

Гранка корабля
Я открыл дверь мешком этих монет. Два поваренка вывалили ко мне, я быстро прекратил их жизненную активность. Затем я встретил большого и вредного повара, плюющегося какой-то гадостью. Убив его, я получил металлическую бубновую карту (**metallic jack of diamonds**). Эта штука являлась ключом к следующей двери.

Комната капитана
Когда я вошел туда, я опять потерял контроль над своим телом, но продолжал видеть и слышать. Я видел, как Грэйс Саундер улыбалась аж до самых ушей, но не мог понять причин ее веселья.

Она направилась в комнату к ведьме. Девочка прочитала в каких-то книгах, что простая куриная лапа способна обратить колдовство ведьмы против нее самой. В это время Элизабет колдовала над чьей то куклой. Грэйс принесла ей эту куриную лапу, и мы навсегда распрощались с нашей ведьмой.

Когда ведьма исчезла, ее чары были нарушены, и я опустился на землю. Этот ребенок спасал меня уже второй раз! Я был просто обязан вернуть ее к маме и папе. Тут появилось какое-то чудовище, с которым я решил не связываться.

Палуба корабля
Меч капитана Никольсона лежал на палубе, но тут его схватил какой-то акробат. Я опять встретил этого музыканта. К сожалению, я не имел при себе никакого договора, чтобы порвать, поэтому просто выстрелил ему в голову. Он оставил мне крюк (**music man's hook**). Я стал профессионально драться мечом, и все эти противники были для меня слишком неопытными, поэтому я быстро с ними расправлялся. После этого я полез на мачту.

Наблюдательный пункт на мачте

Мне предстояло сразиться на крошечной платформе, находящейся на высоте шестьдесят футов от палубы. Чело-век, которого мне предстояло сразить, обладал исключительным зрением и за это был прозван Мистер Глаз.

Он родился в Нугаре, где-то на Гаити. Его существование было бесцельным до тех пор, пока он не встретил Элизабет Жаррет. Он помогал ей в экспериментах с черной магией. Его очень сильное зрение было замечено 25 декабря, в то самое роковое сражение. После чего команда Одноглазого Джека сделала его наблюдателем.

Я действовал быстро и столкнул его с палубы. Моей главной целью было достать меч Никольсона — вполне может быть, что проклятие Одноглазого Джека сбудется. Я взял крюк и, зацепившись им за веревку, переправился на другую мачту. Это была совершенно головокружительная переправа.

Соседняя мачта

Тут меня ожидал какой-то акробат, которой кроме своего акробатического дара еще и прекрасно владел мечом. Мое положение было значительно хуже его. Не знаю, как насчет меча, но акробат из меня никудышный. Я убил его, и он выронил на палубу меч Никольсона. Я спрыгнул вниз за нем.

Последнее сражение

Первым делом я раскусил щипцами веревки, которыми была привязана Грэйс. Одноглазый Джек был абсолютно уверен в победе, по крайней мере, у него две жизни, и я предположил, что он вполне может ожить после своей первой смерти. К тому же у него было два меча. Не знаю, откуда у меня после такого количества сражений было столько энергии. Может, это из-за моего лучшего друга Тэда Страйкера или из-за маленькой Грейс... Наверное, и то и другое. Я убил его, причем два раза. После этого я прыгнул в лодку, в которой уже сидела Грэйс.

Раздался ужасный взрыв. Скалы обрушились, заваливая пещеру с кораблем... Дом вместе со всем содержимым просто исчез... Одноглазый Джек со всей своей командой отправился к черту.

Теперь моя миссия выполнена, и мне осталось только передать Грэйс ее родителям. Наконец-то я смогу поспать...

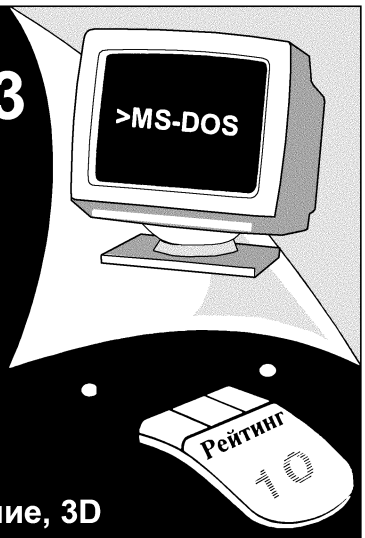
Маленькие хитрости

Откорректируйте файл сохранения при помощи hex-редактора и поменяйте следующие цифры на **CA4A**:

68C4	Здоровье
68B4	Автомат
68C6	Револьвер
6C1E	Riot Gun
6960	Пистолет
6962	Пистолет

Alone in the Dark 3

Один во тьме 3



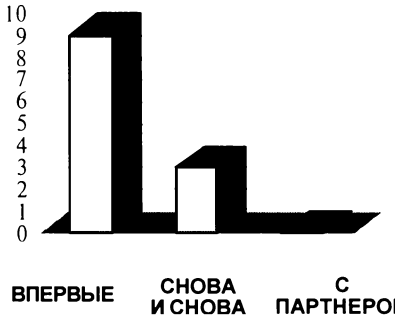
Год выпуска	1995
Распространитель	Infogrames
Разработчик	I-Motion
Категория	Приключение, 3D

Минимальные условия	486-66	4 Мб
Оптимальные условия	Pentium-75	8 Мб
Графика	Lo Res	
Размер	1 CD	RIP 34 Мб, zip 32 Мб
Играем вместе	1 чел.	
Способы соединения	–	
Управление		

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

10 5



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	8
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**

Эмили Хартвуд, известная нам по первому Alone in the Dark, исчезает во время съемок фильма "Последний скиталец". Она была сценаристом фильма. Это был вестерн, снимаемый в призрачном городе "Ущелье Резни", где-то в середине пустыни Мояв. Перед похищением она успевает написать на седле своей лошади: "Вызовите Кенби".

Когда частный детектив Эдвард Кенби прибывает в город, встречающие его зомби дают ему понять, что он сует нос не в свои дела... Но со своим верным пистолетом 38-го калибра Кенби с полной уверенностью входит в "Ущелье Резни".

Так начинается последняя часть известного многим сериала Alone in the Dark. В нем вы вспомните известную по первому Alone in the Dark Эмили Хартвуд. В первой части игры вы могли выбрать ее в качестве главного героя. Наша героиня попадает в страшную передрягу: ее похищают окончательно озверевшие зомби, со старой как мир целью принесения в жертву. Кенби второй раз вынуждает себя из-за нехватки денег выручать несчастливую семейку Хартвудов.

В этой игре, в отличие от первых двух частей, не только значительно снижено количество драк, но, к сожалению, уменьшилось количество рукописей и всяческой литературы. По времени прохождения она занимает промежуточное место между первой и второй частью. Хотелось бы отметить неплохое качество музыки в CD версии. Добавились ситуации с резким ограничением времени, а также тупиковые ситуации. Поэтому вам следует почаще записываться. Именно для этого создатели игры увеличили количество записываемых игр в четыре раза!

Управление

Для перемещения вашего персонажа, вы, как и в первых двух частях, используете ←↑↓→, причем, чтобы заставить его перемещаться бегом, [↑] надо нажать дважды.

В процессе игры вы всегда можете выйти в меню выбора действия, которое будет совершать главный персонаж игры с выбранным предметом, или то, что он будет делать сам. Для этого следует нажать клавишу [Enter]. После этого появится полноэкранное меню, которое можно условно разделить на три главных окна. В верхнем окне вы выбираете объект действия, который тут же появляется в левом нижнем окне. Также в этом окне в виде цифры отображается состояние выбранного вами предмета (количество патронов, ресурс лампы, ваше физическое состояние). Выбирать объект действия вы можете клавишами курсора вверх/вниз. Это могут быть какие-нибудь предметы, собранные в процессе игры (**an oil lamp, a rifle, a vase, a key,...**) или вы сами (**Actions**). В правом нижнем меню вы выбираете действие, совершаемое над предметом. Перейти в него вы сможете либо с помощью клавиши [Enter], либо клавиш [←]/[→].

В этом меню вы можете выбрать действие, которое будет совершать главный герой.

Fight Режим борьбы — выбрав его, вы сможете драться, используя комбинации [Space]+←↑↓→

Open/Search С помощью этой опции вы сможете обыскивать шкафы, открывать сундуки, брать предметы, удаленные от вас. Для ее использования достаточно нажать [Space].

Close Этой опцией вы будете пользоваться крайне редко. Она нужна для закрывания дверей, сундуков. Для ее использования нужно подойти к предмету и нажать [Space].

Push Толкание — выбрав этот режим, вы сможете передвигать всякие тяжелые предметы. Использование этого режима аналогично предыдущим.

Jump Эта опция появится у вас в конце игры, с ее помощью вы сможете прыгать. Ее использование аналогично предыдущим.Также в этом режиме вы сможете выбрать действие, совершаемое над предметом. Совершаться действие будет при нажатии клавиши Space. Чаще всего это следующие действия:

Use Использовать. Выбрав это действие, вы сможете стрелять (Space+↑), читать книги, и т.д.

Throw Кидать. Выбрав этот пункт в меню, вы можете кинуть какой-нибудь предмет.

Drop/Put Бросить/Положить. Вы можете положить или бросить выбранный предмет.

Reload Перезарядить. Если вы имеете при себе, чем заряжать, вы можете зарядить выбранный предмет.

Read Читать. С помощью этой опции вы будете читать найденные вами книги и манускрипты.

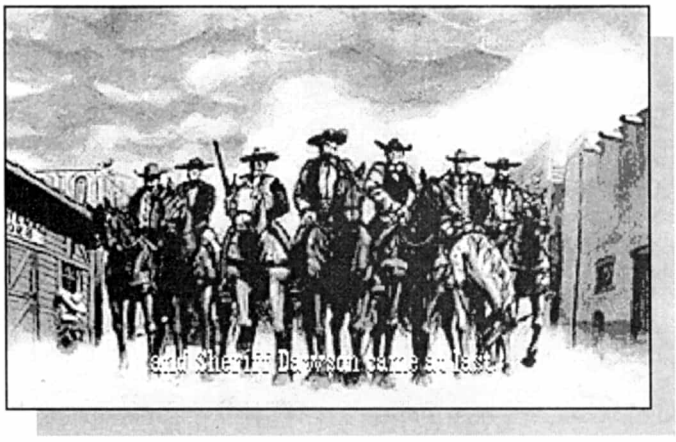
Как все началось

Лос-Анджелес, 3 июля 1925, 10 пополудни

Через несколько часов вся страна собиралась праздновать День Независимости. Я же собирался праздновать второй месяц неоплаченной арендной платы. Мой банковский счет так же стремился к нулю, как и уровень интеллекта сумасброда, жившего в соседней комнате.

Ожидая женщину своей мечты, переступающей порог моего офиса, или какого-нибудь алкоголика, который попросил бы меня найти его розового слона, или еще кого-нибудь, я погрузился в чтение своих мемуаров о Кухне Ада и Деркето...

Через тонкую стенку я слышал неистовое жужжание и трещание радио. Эти звуки бесили меня. Было только два объяснения этому явлению: либо этот идиот кручением ручки между станций хотел довести мои и без того расшатанные нервы, либо он совсем лишился разума. Внезапно, трещащий звук заставил меня дернуться. Комната погрузилась во тьму. Инстинктивно я достал из своего стола пистолет 38-го калибра. Я с раздражением вздохнул — этот мошенник-домовладелец опять отключил электричество.



Скоро все они станут призраками

Затем зазвонил телефон, и я начал в темноте пытаться найти его в беспорядке моего стола. Я вспомнил, как еще на прошлой неделе пытался за-

Главное меню игры

ставить себя навести на столе порядок. Я искал этого черного монстра, ожидая, что на другом конце провода обо мне, как всегда, хочет справиться какой-нибудь кредитор.

На другом конце провода был Грэг Саундер — отец маленькой Грэйси, которую я спас из Кухни Ада. Грэг рассказал мне о том, что в заброшенном городе "Ущелье Резни" пропала съемочная группа вместе с Эмили Хартвуд. Я согласился на это дело за 1200 долларов. Грэг объяснил мне дорогу и дал карту. Следующая ночь обещала быть тяжелой. Сколько раз я рисковал жизнью! Я решаюсь на подобный поход последний раз. Моя психика просто физически не перенесет столько приключений. Итак, я готов опять оказаться одним во тьме...

Прохождение

Ущелье Резни

Пустыня Мояв, 4 июля 1925, 10 пополудни

Я крепко держал свой револьвер. Он был заряжен полностью. Я смело ступил на мост, отделяющий это странное место от всего остального мира. Внезапно, с другой стороны моста появилось странное создание в плаще. Его одеяние было изодрано больше, чем занавески в моем офисе, но я был не из тех, кто увидев труп (даже если он живой), поворачивает назад. Затем этот тип зажег спичку об свою подошву, и поджег этой спичкой бикфордов шнур. Видимо, шнур заканчивался в праздничном пироге, в честь моего прибытия... Мои надежды не оправдались. Мост разорвался на тысячи частей. Я перелетел через пропасть со скоростью пушечного ядра. Путь был отрезан... Я не успел отблагодарить его за столь теплый прием. Он ушел под землю в вертикальном положении. Впрочем, после Кухни Ада это меня нисколько не удивило.

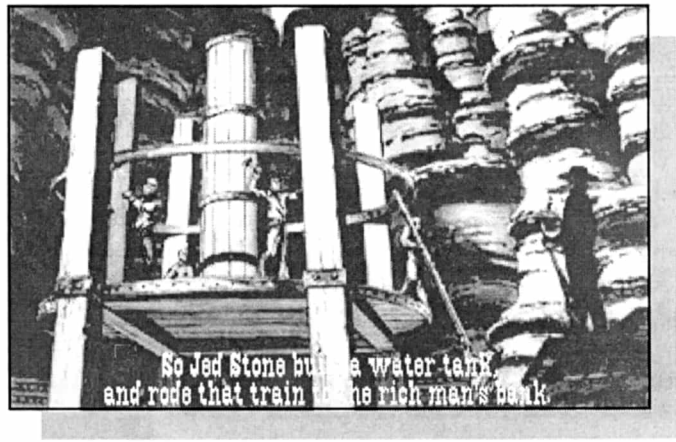
Главная улица

Первым делом я решил оценить обстановку. Пройдясь по главной улице, я увидел, что она полностью блокирована ковбоями. Мои пули не производили на них никакого действия. Единственной степенью свободы был салун. Справа перед дверью салуна я нашел баллон с газом (**gas can**). Несмотря на его тяжесть, я решил взять его с собой.

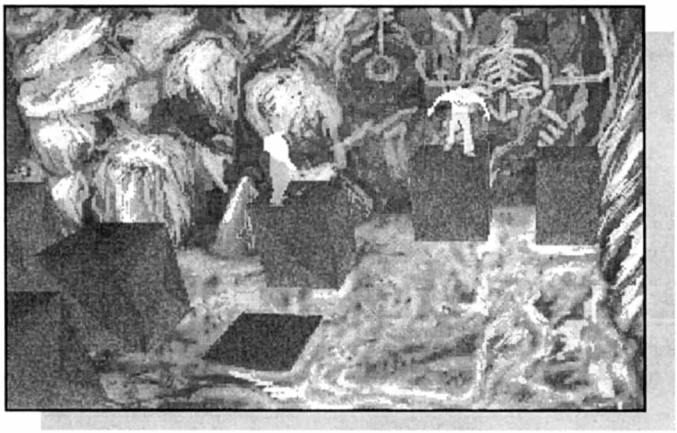
Салун

В середине салуна я нашел проектор, в нем была пленка. Я использовал баллон, чтобы оживить эту установку. Пленка в ней держалась плохо, и поэтому кино не было длинным. На этом

фрагменте я увидел Билли Силвера — любимчика Голливуда. За его спиной появилось привидение. Оно заставило лошадь встать на дыбы. Было ясно, что смерть Билли не предусматривалась сценарием. На столе я нашел ключ (**key**), а на сцене трещотку (**maraca**). Под разбитой лестницей лежал коробок спичек (**box of matches**). В углу салуна нашлось масло для лампы (**an oil can**). Затем я пошел в бар и увидел там три бутылки: древесный алкоголь (**wood alcohol**), просто бутылка (**bottle**), фляжка (**flask**). В бутылке явно что-то было — я разбил ее, бросив об стенку, и там я нашел жетон (**the token**). Какой-то тип вышел сверху и начал в меня стрелять. Я встал в зону недосягаемости его пуль. Безрезультатно постреляв в меня с минуту, он ушел. Я пошел к пианино. Когда я вставил в него жетон, мягкий голос начал читать стихи, в которых был явный намек на рога чучела на стене бара. Около пианино я нашел масляную лампу (**oil lamp**). Затем я повернул правый рог чучела. Из подземелья поднялся тощий тип и начал, как автомат, стрелять в меня. Ни одна из пуль не настигла меня, из-за чучела на стене. Когда у него закончились патроны, я быстро завалил его врукопашную. Это было что-то новенькое! Создание, прежде чем исчезнуть, превратилось в огромного черного кота! Я взял бубновую карту (**ace of diamonds**), которую так любил мой старый друг — Одноглазый Джек! Какие приятные воспоминания навеял этот кусок картона... Также он оставил мне золотую пулю (**gold bullet**). Я решил спуститься в подвал. Внезапно я поскользнулся и упал...



Что бы это они строили?



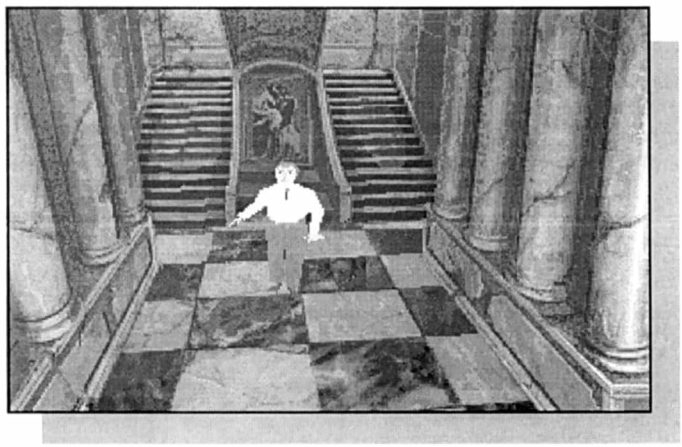
Прыгай, не прыгай — все равно утонешь

Подвал

На ощупь я зажег лампу. Это был винный погреб. Я снял со стены трость (**cane**). В подвале стояло три бочки огромных размеров, в них имелись двери, я не знал, в какую из них идти. Прочитав надпись на стене я понял, что следует идти в левую бочку. Проклятие! Это место кишело гремучими змеями. Я судорожно схватился за погремушку (**maraca**) и начал ее трясти. Змеи послушно выползли наружу. Как хорошо, что я схватился за эту игрушку! Внутри бочки была лестница наверх — я поднялся по ней.

Тюремная камера

Как только я появился внутри, сверху упал камень — я поднял его и бросил. Он раскололся, и я получил индейский амулет (**an indian amulet**). По крайней мере, у меня будет сувенир после этой дикой ночи. Позади меня появился какой-то зеленый товарищ, которого я быстро отправил к черту. Моей задачей было выбраться из этого заключения. Должен заметить, что у меня не было достаточно опыта в подобных ситуациях. Перед решеткой я увидел ключ. С помощью трости я вытянул его на свою сторону и немедля воспользовался им. Перед этим я вытолкал обратно в подвал еще одного гостя.



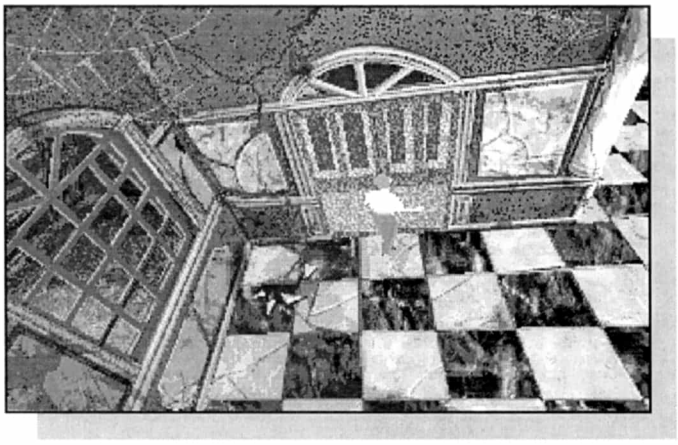
Тяжело быть маленьким вкусным человечком. Каждый норовит тебя попробовать...

Вторая камера

Я зашел в нее, услышав пьяный крик. Увидев алкоголика, я без церемоний вручил ему бутылку. Он оставил мне флягу.

Офис шерифа

Там я нашел стол. Обыскав его, я нашел звездочку шерифа (**sheriff's badge**) и патроны для винчестера (**bullets for a winchester**). Я использовал ключ на оружейном шкафу, там я нашел винчестер. Красивое, надежное оружие, которое мне так нужно! На стене я нашел объявления, содержащие некоторую информацию о моих будущих врагах.



Кровь с пола уже вытерли?

Живым или мертвым! Дюк и Джон Эльвуд. Награда: 2000$. 2000$ — красивая сумма! Но никакая пуля не настигнет братьев Эльвудов!

Мертвым! Ли Тунг по прозвищу Кобра. Награда:300$. Этот человек дважды бежал из тюрьмы, помещая пулю в замке своей камеры и взрывая это ребром руки!

Живым или мертвым! Джим Баррис по прозвищу Одинокий Шахтер. Награда:400$. Единственная вещь, которая может его убить — это золотая пуля!

Тюремная прихожая

Здесь был большой платяной шкаф, который я поспешил обыскать. Там я нашел дробовик (**shotgun**). В двойную дверь явно кто-то стучался. Я пододвинул шкаф к двойной двери и поднялся по веревочной лестнице наверх.

И зачем вы сюда залезли?

Крыша тюрьмы

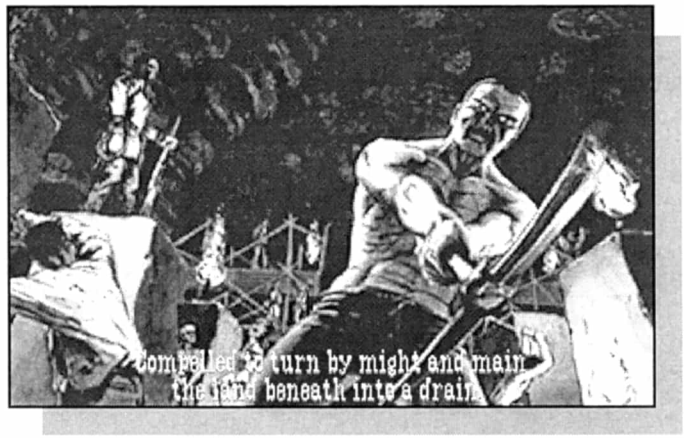
Я нашел кнут (**whip**). Я никогда не принимал каких-либо наркотических средств, и это было слишком! Огромная мраморная плита вертелась в воздухе. Время от времени она светилась красным светом. Я выбрал момент, когда она не светилась, и выхватил из-под нее петлю висельника (**voodoo Hangman's rope**). Также я нашел там патроны и железную пластину (**cast iron plate**). Еще я встретил Одинокого Шахтера — и убил его, как и было написано в объявлении, золотой пулей из своего винчестера. Он оставил мне мешок с скорпионами (**sack full of scorpions**). Я подошел к железной двери и выстрелил в нее.

Комната палача

Я опять оказался в полной темноте и зажег лампу. Но я задыхался — и в мои последние секунды я вспомнил о петле висельника. Я слышал крики сумасшедшего палача из люка. Недолго думая, я кинул ему мешок со скорпионами. Мне было неинтересно, как он с ними играет, и я задвинул рычаг. Позади виселицы я нашел кусок высушенного мяса (**a piece of dried meat**) и шашку динамита (**a stick of dynamite**).

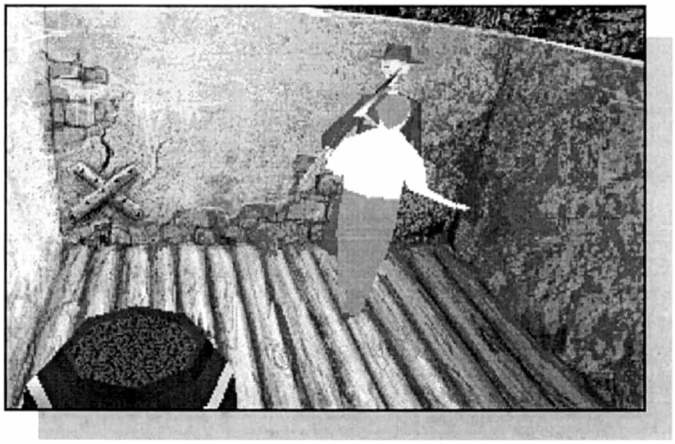
Крыша тюрьмы

Около дымохода я обнаружил автоматический пулемет (**gatling gun**). Два типа пытались окружить меня, но я нарушил их планы. Кроме прочего, перед дверью я нашел короткий фитиль. Спички, фитиль, динамит — уж я-то знал, что делать с этим набором! Когда я вошел в комнату, один шутник начал стрелять в смотровое отверстие из дробовика. К счастью, мне не представило трудностей уклониться от его выстрелов. Я открыл дверь, засунул динамит в щель и поджег его. И рванул со всех ног на безопасное расстоя-



"Всех убью, один останусь!"

яние. Поскольку фитиль был очень коротким, у меня не было много времени. Гордо созерцая содеянное, я переступил через обломки тюрьмы. И убил какой-то здоровый кусок говядины, попавшийся мне на пути.



Поговорите с зомби с погоде

Конец тюремной крыши

Бродя по этим местам, я увидел странную машину. В ней явно не хватало шестеренки. Я возместил эту потерю звездочкой шерифа. Далее я решил воспользоваться кнутом, чтобы заставить ее работать. Пройдя через открывшуюся дверь, я нашел фляжку. Около статуи основателя города была планка, на конце которой лежали патроны для винчестера, я взял их. Затем, разбежавшись с хорошей дистанции, я перепрыгнул в дом.

Коридор гостиницы

Мое внимание приковала дыра в полу — к сожалению, я не мог перепрыгнуть через нее. Внезапно с другой стороны этого пролома прошла Эмили. Она шла, будто во сне. Я пытался позвать ее, но она была как заколдованная. Затем она исчезла. Я не мог понять, что нужно этим адским созданиям от Эмили. Я рассмотрел план этажа на стене. Затем начал зажигать все лампы. Но когда зажег первую, она начала выделять какие-то пары, я начал терять сознание и увидел странное видение: предо мной явился индейский шаман и сказал, что мой амулет вернет меня из долины мертвых. Когда я зажег противоположную лампу, открылась дверь.

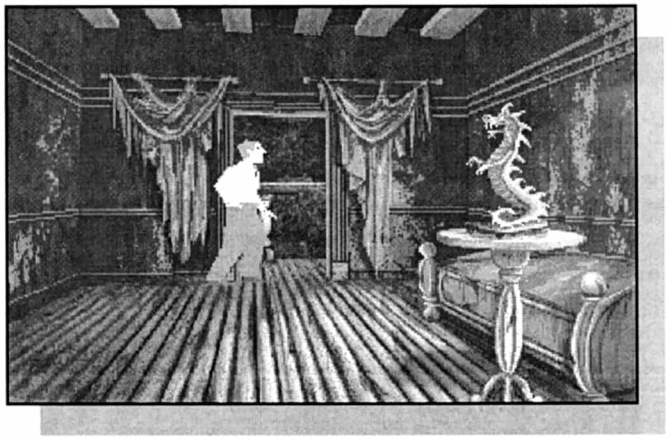
Первая комната

На полу я нашел заплесневелый обрывок газеты. Он датировался 4 июля 1864.

“Год назад дитя Аризоны было застрелено безжалостным Жарретом. Пьяные дураки пустили легенду, что этот ребенок возвращается в полночь навестить место своего убийства, причем этот обряд происходит во время песни стервятника. Эти дураки и лгуны говорят, что он тогда входит в картину, написанную его кровью. Они также говорят, что его поведение можно проследить.”

Я подобрал в углу ночной горшок (**night valet**). Также я нашел фляжку, которую тут же и опустошил. Часы пробили полночь, и вместо кукушки из часов начало выскакивать очень правдоподобное чучело стервятника. В углу появилось так называемое дитя Аризоны и начало палить во все стороны. Я не думаю, что он имел что-нибудь конкретно против меня, но я был первый кандидат на его шальную пулю. Чтобы стервятник заткнулся, я сунул ему в рот твердый как дерево кусок мяса. После этого малолетний стрелок вернулся в свой портрет. Я пошел за ним и оказался в другой комнате.

Вторая комната



Статуэтка вот-вот оживет и откусит вам голову

С другой стороны картины на меня смотрел суровый человек с безумным взглядом. Это был человек, чья статуя стояла перед тюрьмой. Его звали Джед Стоун, и он являлся основателем Ущелья Резни. На тумбочке я увидел маленькое овальное зеркальце, щелчком большого пальца я перевернул зеркальце и нашел ключ. В гардеробе я нашел патрон (**30/30 bullet**), духи (**bulb**), жемчуг (**pearl**). На этом мои открытия в этой комнате не закончились. Порывшись возле статуи Дианы, я нашел стрелу, затем я вручил ее амуру, который выстрелил. После чего передо мной возникло странное видение: Стоун подвергся странной мутации. Может, эта участь и постигла всех жителей Ущелья Резни? Затем я через картину и вторую комнату вернулся в холл и пошел в третью комнату. В холле я нашел дешевое кольцо (**costume jewelry ring**).

Третья комната

Дверь в эту комнату я открыл с помощью ключа. Там я нашел записную книжку Эмили Хартвуд. Что же произошло с бедной девушкой и съемочной группой?

"21 июня

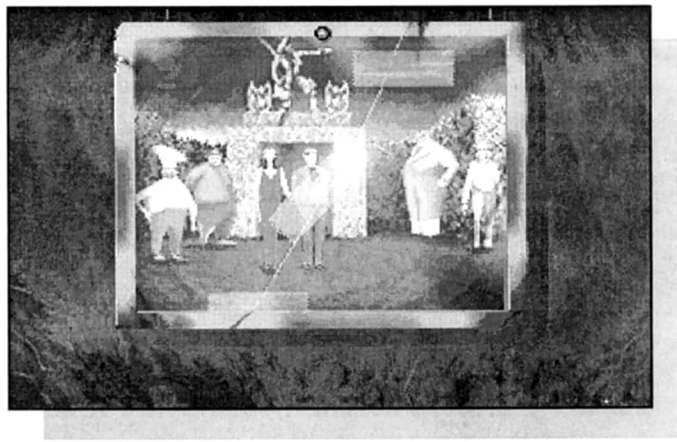
Звезды Голливуда испорчены как дети! Сегодня я узнала, что Билли Силвер требовал, чтобы его работу оплатили в золотых слитках!

24 июня

Брет Самуилс провалился в щель, появившуюся после землетрясения вечером. Я никогда в жизни не слышала такого крика!

25 июня

Джеф Дэвис и другой каскадер спустились до самого низа ущелья, но тела Самуилса не нашли. Билли Силвер остался в банке. Он заявил, что, мол, все эти призраки Ущелья Резни ничего не стоят после его золотых слитков!



Они смотрят на вас из глубин прошлого

29 июня

Что-то очень ужасное происходит в этом городе! Смерть Билли не была несчастным случаем. Мы все видели, как нечто спрыгнуло с балкона и вонзило пальцы в его голову!!!

3 июля

Я осталась одна в этом городе. Еще был кузнец Моррисон, но он прятался черт знает где! Все остальные умерли! Я потеряла надежду...”

Я закрыл дневник. Эмилия была не права. Она забыла про свою последнюю надежду — про меня. Около окна я нашел статую дракона. Я сжал в кулаке дешевое кольцо и выдавил поддельный бриллиант. Затем я поместил его в пасть дракона. Я ожидал чего-нибудь типа пламени из его пасти. Но мои ожидания не оправдались. Из его пасти вывалился всего лишь комплект патронов для винчестера. Еще я нашел фляжку и маленькую бумажку:

“Осторожно! Остерегайтесь взрывов! Держите эти пленки подальше от высоких температур и вспышек!”

Затем я выбрался на балкон.

Балкон

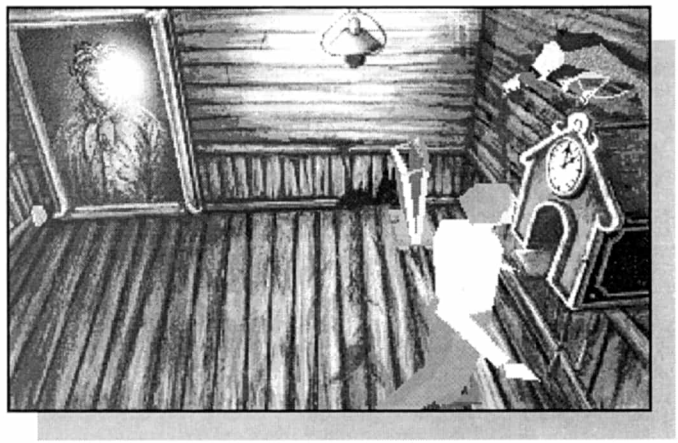
Я заметил какого-то типа за следующей дверью. Чтобы обмануть его я поставил ночной горшок перед дверью. Этот недотепа начал стрелять, затем вышел и полетел вниз с остатками моста. Я толкнул ставню и перебрался в другую комнату.

Четвертая комната

Я взял ключ со стола в центре комнаты. Также я нашел вспышку (**shutter release**) и инструкцию с фляжкой. Я осмотрел фотографии. Среди них я увидел фотографию семейки Одноглазого Джека. Путь в офис предстоял через балкон. Я открыл дверь ключом, который нашел в фотолаборатории.

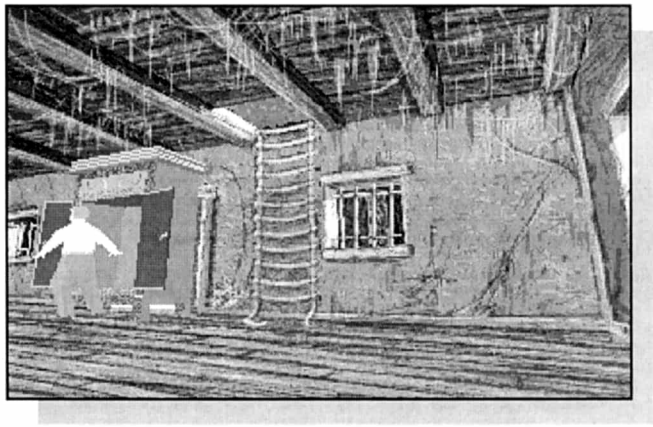
Офис

В офисе я увидел страшное бесформенное чудовище. Своими щупальцами оно пыталось схватить меня — к счастью, оно не могло самостоятельно передвигаться. Надетые на него черные очки свидетельствовали о его неприязни к свету. Сначала я использовал флакончик, затем вспышку, и в результате я мог его хорошенько осветить. Чудовище не перенесло такого количества света и сгинуло. Глядя на пианино, я вспомнил, что у меня был еще жетон — вставив его, я услышал продолжение баллады об Ущелье



Осторожно — кукушка вот-вот выклюет вам глаза

Резни. В нем говорилось, как Джед Стоун нашел большое для пустыни сокровище в ущелье. Там была вода. Он построил водонапорную башню и провел железнодорожную линию через Ущелье Резни. Меня заинтересовал тир для дротиков. Со всей злости я выстрелил в него из имевшегося под рукой оружия. Тир оказался дверцей, которая открылась после моего выстрела. Порывшись в этом тайнике, я нашел фляжку и боевую трость (**war stick**). Меня всегда поражали эти странные механизмы! На этот раз тумбочка, где лежало чудовище, отодвинулась, и под ней появился секретный проход в подземелье.



Шкаф или чердак?
Чердак или шкаф?

Подземелье города

Я опять провалился в полную тьму. Когда я зажег свою масляную лампу, передо мной предстала жуткая пещера, забитая летучими мышами-вампирами. В следующей комнате я увидел огненную лаву, из которой торчали столбы. Когда я наступал на какой-нибудь столб, выдвигался другой. Мой путь не был долгим. Преодолев несколько столбов, я натолкнулся на индейского вождя. Чтобы показать ему, что я свой, а не потомок колонизаторов, я помахал перед ним боевой тростью. Вождь принял меня за своего и позволил мне продолжить путь. Также он оставил мне маленький ключик (**small key**) и комплект патронов. Я продолжил свои прыжки. Мне оставался последний столб, но он не выдвигался. Тогда я вспомнил шамана: “Он вернет тебя из долины мертвых”. Я порылся в карманах и достал амулет. Появился орел и приземлился на последний столб. Затем он медленно начал превращаться в человека. Результатом был очередной индейский вождь, который взмахом руки перенес меня на последний столб. Он так быстро исчез, что я не успел поблагодарить его.

Прихожая городской ратуши

Столб поднял меня до уровня пола городской ратуши. Пришел какой-то тип и начал кидаться в меня звездочками. Я убил его врукопашную. Затем появился тип с двумя пистолетами и начал стрелять, с ним я тоже справился. Я взял фляжку и большой цилиндр (**top hat**), а также ключ. После этого я использовал ключ на двойных дверях слева.

Архив

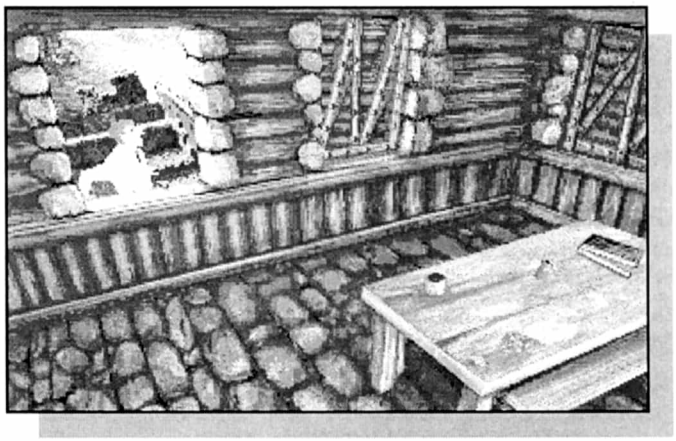
Эта комната была заставлена большими шкафами с книгами. Около бюста Стоуна я нашел карманные часы (**pocket watch**). На столе я нашел гравировку (**printing plate**). Поднеся ее к зеркалу, я прочел следующее:

Резня в Ущелье Резни

В то время как Север и Юг, объединившись, праздновали день Независимости, основатель Ущелья Резни линчевал железнодорожника и правительственного агента. Напуганный этими

происшествиями, Тобиас Мак-Карфи, владелец главного магазина, вооружил людей. Стоун вместе со своими людьми спрятался в горах. Динамит, положенный защитниками правопорядка, похоронил преступную команду Стоуна.

На столе я нашел книгу о методе Зиглера, в котором говорится, что часы могут управлять замками. Карманные часы Стоуна были Зиглеровскими. Также я нашел книгу под замком и открыл ее маленьким ключом, который мне оставил индеец.



А за окнами бродят покойники

Традиции и обряды Новаджо

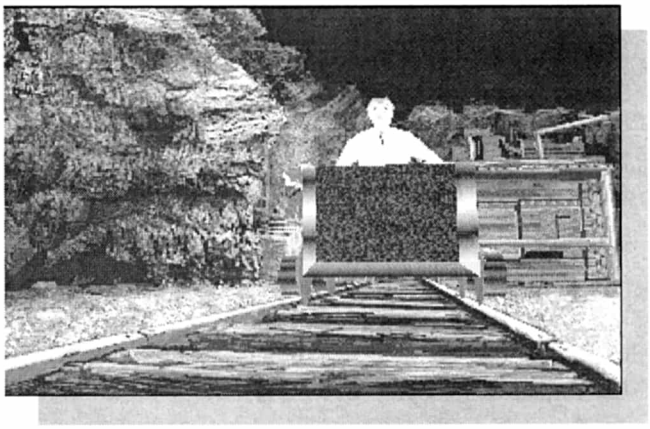
Человек по имени Прегт, по мнению некоторых людей, был автором богохульного труда под названием "Белая Книга". Также ходят мнения, что эта книга написана невидимыми чернилами.

Я не стал читать дальше эту критику и нашел Белую Книгу. Прочитать эту книгу следовало над свечой. Она содержала следующий текст:

"Когда полная луна светит через символ Прегт, движения честного человека замедлены, пока он не разобьет проклятое стекло! Тот, кто разместит воинственную трость сына Грома в центре камня мертвых, тот навсегда удержит хранителей Стих!"

Офис мэра

Я открыл эту дверь часами Зиглера. Как только я вошел, сильный удар по голове сбил меня с ног. Очнувшись, я увидел странного человека, кричащего: "Не стреляйте! Я — Моррисон, друг Эмилии!". Он дал мне рукопись, в которой говорилось, что железнодорожная станция была захвачена Хиллом Центери. Я заметил статую Линкольна — я помнил, что Линкольна всегда изображали в цилиндре. С уважением я надел цилиндр на голову президента, после чего президент пожаловал мне два комплекта патронов.



У этой вагонетки нет тормозов

Внезапно Моррисон стал стрелять, как сумасшедший. Мы были в засаде! Настало полнолуние, и мои движения были, как в кошмаре.

"Когда полная луна светит через символ Прегт, движения честного человека замедлены..."

Проклятый зомби проткнул пальцами череп Моррисона. Я выстрелил в окно и прыгнул через него!

Кладбище

Я приземлился на кладбище. Практически сразу на меня обратили внимание ребята с большими лопатами. Я схватил свой винчестер и начал стрелять в них. Они ответили смехом на мои попытки убить их. Камень мертвых! Я схватил трость и положил ее на так называемый камень мертвых. Могильщики взвыли и исчезли. Оглядевшись, я увидел могилу с инициалами: О.Г.Д. Я сразу понял, что речь идет о Одноглазом Джеке. Навряд ли он был похоронен здесь. Я сам "похоронил" его в скалах Калифорнии. У меня была с собой бубновая карта. Я положил ее на могилу. В могиле я нашел бумажку с надписью: *"Я вернусь!"*.

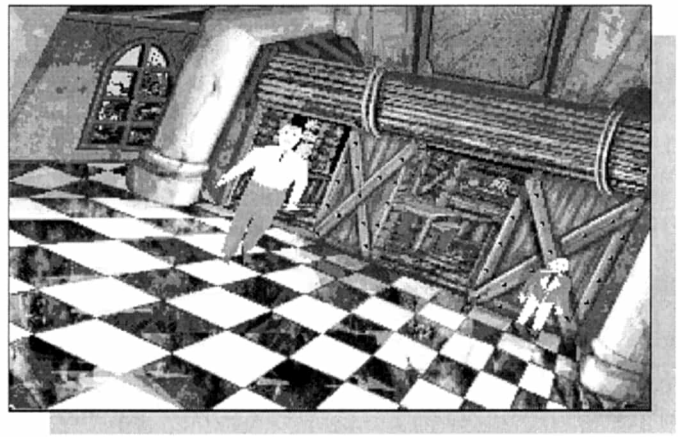
Внезапно из могилы поднялся столб и начал поднимать меня на большую высоту. Он поднял меня аж до второго этажа. Я перешагнул через окно и оказался в кухне.

Кухня

Обыскав буфет, я нашел мешок с пеммиканом (**bag of pemmican**). Это такой съедобный концентрат. На столе я нашел масло для лампы и ролик с фильмом (**roll of film**). Механизм около камина был сильно проржавевшим, и мне пришлось вылить на него масло. Механизм заработал, и предо мной открылся путь в танцевальный зал.

Танцевальный зал

Это был какой-то мертвый танцевальный зал. Правда, он был куда красивее танцзала в Деркето. Первым делом я обыскал чучело толстого мужчины и нашел молоток (**hammer**). Затем я обыскал стоявшую напротив женщину и нашел у нее комплект патронов. У сцены я нашел струну гитары (**guitar string**) и ноты (**musical score**), а также ключ (**key to a safe**). Внезапно появился странный парень с цветком. Я справился с ним врукопашную. Больше всего меня поразил вертящийся с невероятной скоростью человек в центре зала. После этого я покинул танцзал и вернулся на кухню. За шкафом находился незаметный проход в другую комнату. Я засунул в дверь патрон 30/30. И ударил молотком.

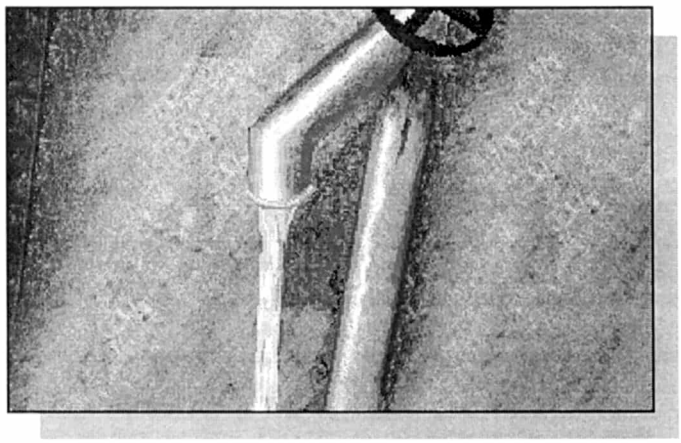


Вот уж бревно так бревно...

Мастерская

Я осмотрел макет станции железной дороги. Приподняв крышку макета, я нашел кучу полезных вещей: лампочку (**light cap**), пистон (**blasting cap**), карту (**map**). Я заставил работать ки-

нопроектор, используя струну гитары и лампочку. В представленном мне маленьком фильме я увидел Эмили, над которой совершался странный обряд. В конце фильма была надпись: "Я поймаю тебя, Кенби!". На музыкальных нотах я увидел три цифры: 806. На стене я нашел устройство, код которого я прочитал. Я настроил его на этот код. После этого открылся путь в банковскую комнату.



"Только капля за каплей из крана вода"

Банковская комната

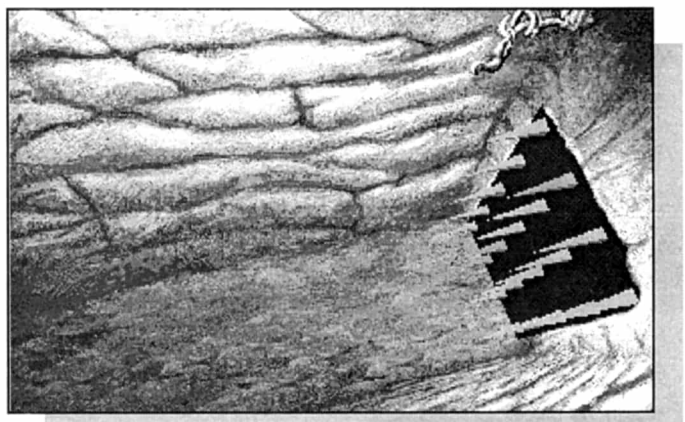
Огромная дверь преграждала мне путь в сейф. Я положил в замок жемчуг, а затем использовал ключ к сейфу. Неожиданно для меня, оттуда вышел Хилл Центери — банкир — и очень быстро выхватил у меня индейский амулет. Я помнил слова шамана о том, что он может спасти мне жизнь. Поэтому я догнал его и убил. Моим трофеем были: чемодан с его деньгами (**Hill Centery's money**) и патроны. Затем я открыл окно и по веревке спустился вниз.

Магазин Мак-Карфи

Сквозь крышу я провалился в магазин Мак-Карфи. Это был довольно-таки приятный человек. Он был настолько же широк, как и высок. Он вручил мне бумагу, в которой было написано:

"Эмили, на ключ и чемодан. Встретимся у водонапорной башни в полночь. Д. Стоун"

Он кричал мне: "Не открывайте дверь! Они убьют нас!". Я подошел к тележке, и тогда Карфи сказал мне лезть в тележку, в которой я нашел детонатор (**detonator box**) и патроны. Когда я залез, Карфи открыл ворота, и я с большой скоростью пронесся до самой железнодорожной станции.



Устройство для чесания спины

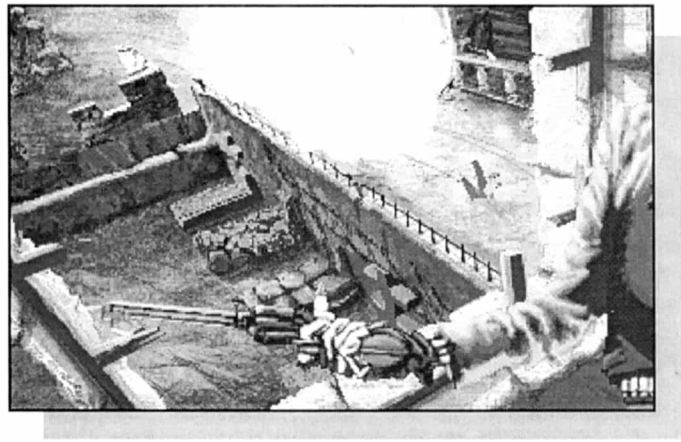
Станция

Станция была огромной и фактически пустой. На стропилах стоял начальник станции. У стены стояла большая вывеска, на ребре которой стояла банка с краской. С ехидной улыбкой я толкнул вывеску, и опрокинувшаяся на надпись краска настолько растрогала железнодорожника, что он выронил ключ. В куче рельс я нашел интерес-

ный предмет (**eye-bolt**). Я ударил им по колокольчику, и ничего не произошло, но я вспомнил фотографию, где у колокольчика стояло три зомби. Я ударил еще два раза, и дверь открылась. Она то открывалась, то закрывалась. Подобрав момент, я проскочил через нее.

За станцией

Я расположил пистон с ближней к станции стороны рельс, а с другой установил детонатор. Когда я нажал на него, взрывная волна разнесла в щепки крышу станции.



Кто сказал, что мертвые не умеют стрелять?

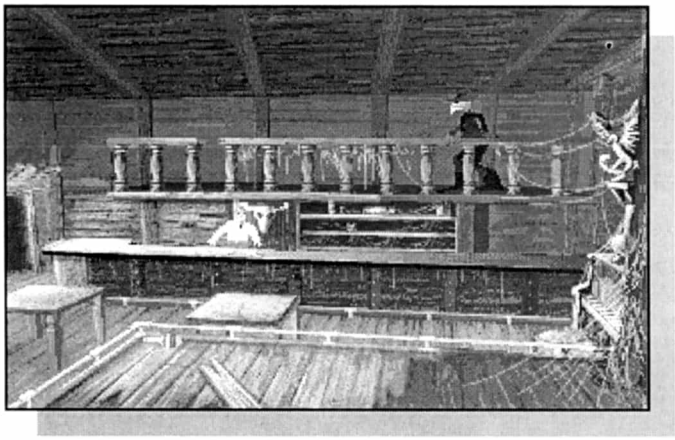
Водонапорная башня

Стоун появился на водонапорной башне, держа Эмили. Без слов я отдал его помощникам чемодан и ключ. Справа и слева от меня появились братья Эльвуды. Я крикнул: “Отдайте мне девушку!”. Выстрел из оружия 44 калибра сразил меня наповал. Я чувствовал, что умираю...

Путь орла

В подземелье кладбища

Ко мне начало возвращаться сознание... Яркий свет раздражал меня... Двинувшись, я почувствовал, что мое тело было каким-то не таким. Боже! Вместо рук у меня были лапы! Звук моего голоса поразил меня еще больше. Я превратился в пуму...



В этот салун еще не пришли постоянные посетители

Рядом со мной сидел индейский шаман, он сказал мне, что вернул меня из долины мертвых, и прежде чем я обрету человеческую форму, я должен вернуть украденного Стоуном золотого орла, и сделать это нужно было до полнолуния, иначе Ущелье Резни вернется к жизни, и настанет конец света. “Спеши!” — добавил шаман.— “Когда дотлеют последние угольки, твоя душа покинет этот мир навеки!”

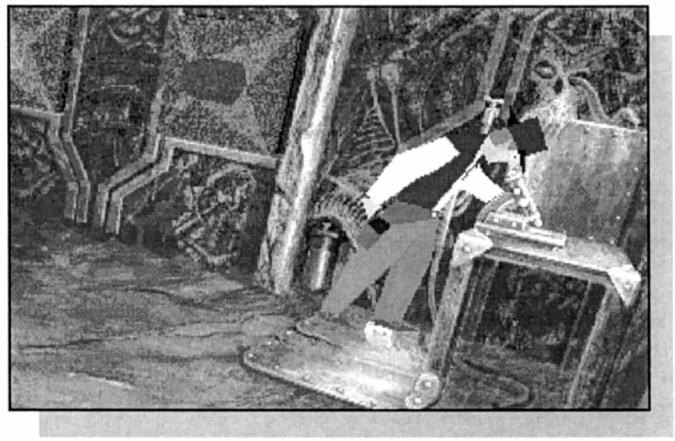
Салун

Я побежал в салун. На этот раз я мог подняться по испорченной лестнице. Я перепрыгнул через дыру в полу на

втором этаже и затем на крышу тюрьмы. Отыскав статую Стоуна, я увидел на ней золотого орла. Я схватил в зубы статую и побежал к магазину.

У магазина

У меня были шансы встретиться с оборотнями в полнолуние, поэтому у меня была идея: я обмакнул лапу в бочку с смолой, а затем побежал в прихожую городской ратуши, там я видел бочку с серебряным порошком. Обмакнув лапу в этот порошок, я почувствовал себя в безопасности.



Еще один шаг, и раздастся выстрел в спину

Около кладбища

На пути к кладбищу на меня напал оборотень. Я убил его своей лапой и рванул в ворота. У меня было очень мало времени...

На кладбище

Я убил еще одного оборотня и побежал к подземелью.

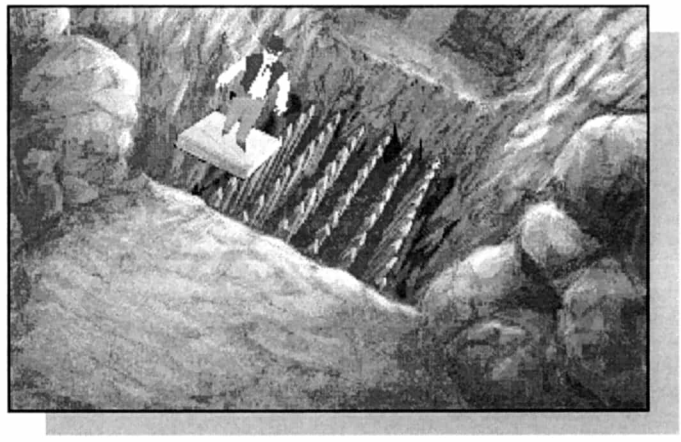
Подземелье

Я положил орла в тлеющие угли. Мое душа стала медленно возвращаться в свое обычное тело.

Месть

Около водонапорной башни

Я начал приходить в сознание... Давление сковывало мои движения... Резким движением я смог преодолеть давившую на меня массу. Я понял, что только что вылез из могилы! Мое неожиданное воскрешение из мертвых очень сильно поразило недавно схоронившего меня Стоуна. Он не стал пытаться отправить меня обратно на тот свет, а лишь поспешил удалиться от моей могилы. Рядом с ним была Эмили. Он привел ее на мои похороны, чтобы показать, что у нее нет надежды!



Бетонная плита-самолет

Около могилы я нашел кольт (**colt gun**). Я не был любителем таких пистолетов, но в нем, по крайней мере, было шесть патронов.

Также я подобрал бесхозно валяющееся мыло (**soap**). Стоун шел к водонапорной башне, поэтому я пошел тем же путем. Видимо, в башне был какой-то секретный проход.

Около башни я увидел свою точную копию, мы были похожи как две капли воды. Я стрельнул в него. Он сделал то же самое. Мой двойник повторял все мои движения. Я подошел к нему, чтобы дотронуться до него, чтобы показать, что я не хочу ему ничего плохого, я положил перед ним свой недавно найденный кольт. Когда я дотронулся до него, я почувствовал резкую боль, сравнимую с ударом тока. Потом я увидел, что он исчез. Оглядев себя, я понял, что он слился со мной, так как я был в его одежде. Рядом со мной лежал мой кольт, и я решил не оставлять его здесь.

Водонапорная башня

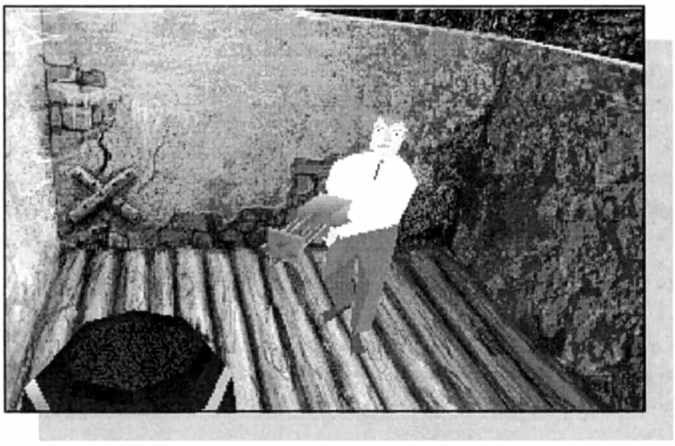
Я поднялся по лестнице наверх. Очень грязный и недружелюбный тип пошел на меня с явно плохими намерениями. Я не придумал ничего лучше, чем вручить ему кусок мыла. Дрожащими руками он потянулся за ним и умер, всего лишь дотронувшись до мыла. Это была смерть от недостатка гигиены. Я подобрал железную щетку (**metallic brush**) и нашел фляжку. В башне я нашел подозрительную пробку с дыркой сверху. Я воспользовался щеткой, как рычагом. После этого внизу открылся люк, по которому я мог спуститься вниз.

Пещера

В углу я нашел записную книжку инженера Хитчиксона.

*"**4 мая 1865. 9:30 пополудни.***

Работа с рудой всегда вызывает необратимые мутации. Стоун кажется неуязвимым для радиации, но все остальные должны обливать руду свинцом перед тем, как начать с ней работу.



Какая славная игрушка, однако...

7 июня 1865. 2 утра

Вода в пещерах кажется нормальной, но на самом деле это тяжелая вода, то есть водород в молекуле воды замещен его радиоактивным изотопом — дейтерием. Вместе с рудой эта вода могла осуществить апокалипсис!

21 июня 1865. Полночь.

Ацтеки верили, что тот, кто погрузит мир в море, находящееся между двумя скалами, станет правителем всей земли! Если это так, то я скоро буду сидеть рядом с ним!"

Также я нашел лист смерти, которым я ковырнул статую индейского вождя, после чего от прохода отодвинулся камень, что позволило мне продолжить мой путь.

Взвейтесь кострами, индейские ночи!

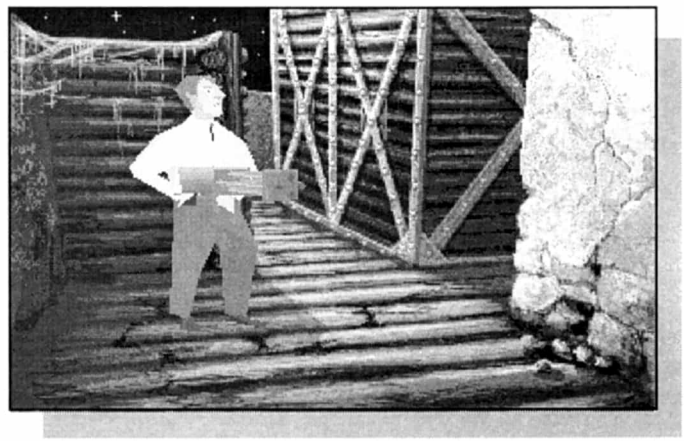
Следующая пещера

Эти катакомбы поражали меня своей пустотой и каменной безмолвностью. Навстречу мне вывалил огромный громила. Он начал махать своими клешнями, но я довольно-таки удачно избегал его ударов. Я дрался с ним врукопашную. Затем появился еще один подобный ему тип. С ним я справился так же. Обыскав это место, я нашел кирку (**pick-axe**), фляжку и чьи-то записки (**sheets of paper**).

Перед пропастью

Странно, но не было никаких ключей, тайных проходов, по которым я мог бы преодолеть эту пропасть. Я заметил, что посередине, точнее сказать, немного ближе к левой стенке, земля была более затоптанной. Видимо, с этого места можно было наступить на какой-то мост. Я сделал робкий шаг вперед, и подо мной материализовалась небольшая каменная плита! Без сомнения, мой путь не должен был лежать по прямой. На эту мысль меня наводила ширина этого перевала. Я двигался следующим образом: один шаг вперед, один шаг налево, еще два вперед, один шаг направо, один шаг вперед, два шага направо, один шаг вперед.

Когда я оказался с другой стороны, у меня была еще одна проблема, и причем очень большая. Она закрывала собой весь проход. Этот громила не думал идти на меня. Видимо, он боялся высоты. Для дистанционной борьбы у меня был с собой кольт. Этот тип был на редкость живучим. Я всадил в него все шесть пуль!



Охота за привидениями

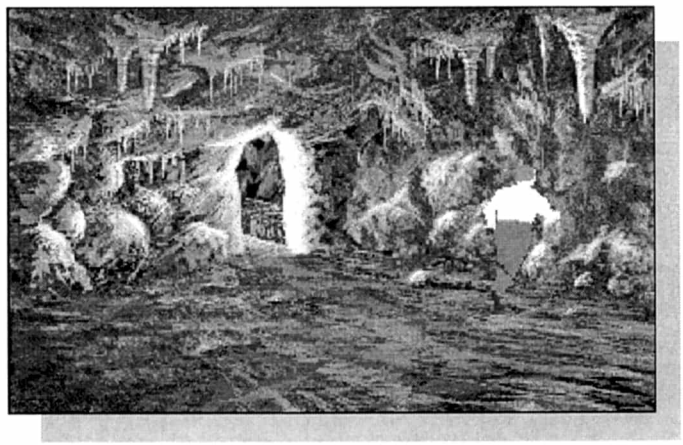
Библиотека

В библиотеке я увидел увлеченного чтением бандита, который обратил на меня внимание и взял топор, чтобы зарубить. Я сразу схватил кирку, чтобы оказать ему сопротивление. Бой решился в мою пользу. Он был слиш-

ком неповоротлив. После хорошего осмотра библиотеки, я прихватил с собой: подсвечник (**candlestick**), воду в ковшике (**water pitcher**), заметки Стоуна (**Jed Stone's scratch book**), паленую книгу (**scorched book**) и иглу (**needle**). Из содержания книги я почерпнул сенсационную для себя новость: Стоун был сыном Жаррет, той самой, с которой я сражался в Кухне Ада! Вот почему на их кладбище была могила Одноглазого Джека! Вот откуда фотография его семьи в фотолаборатории! Я вышел из библиотеки и направился к лифту. Перед ним стояла статуэтка с ружьем. В ее голове было что-то вроде сосуда. Я налил туда воды, и дверь лифта открылась. В лифте я нашел копилку в виде свиньи (**china piggy bank**). Я разбил ее и нашел пластинку с пробой для микроскопа (**microscope glass plate**). Затем я толкнул рычаг, и лифт поднялся до уровня лаборатории.

Лаборатория

В углу лаборатории я увидел микроскоп. Я поспешил к нему, чтобы разглядеть пробу. На ней я увидел четыре ярких цветных пятна: белое, зеленое, синее, красное. На стене я видел четыре огромных клавиши, которые как раз имели те же цвета. Мне ничего не оставалось, как нажимать эти клавиши в порядке расположения цветовых пятен на микроскопе. Когда я это сделал, передо мной открылась еще одна дверь. Я вошел в комнату. Ее достопримечательностью был инженер Хитчиксон в клетке — тот, который мечтал быть рядом с Стоуном. Длительный контакт с дейтерием сделал его настоящим чудовищем! Его руки были ужасной длины, а лицо — ужасной продолговатой формы! Обыскав стол, я нашел пузырек с ядом (**vial of poison**). Я отравил им иглу. Затем я использовал эту жидкость на дистиллированной воде. Результат был поразительный. Действуя методом научного тыка, я уменьшил себя до размеров таракана! Пока действовал этот препарат, я проскочил в клетку. Время действия препарата кончилось, и я увеличился прямо перед ним. Я убил его отравленной ядом иглой. Он оставил после себя ключ от клетки (**key to the goal**), бутылку (**bottle of ammonia**), и соломинку (**piece of straw**). Ключом я открыл клетку и выбрался наружу. В лаборатории не было больше дверей, мне было некуда идти. Я помнил только мышиную нору, которую я заметил, когда уменьшился. Я решил использовать этот препарат снова и направился к этой норе. Войдя в нее, я увидел большой разлом, который я не мог преодолеть простым прыжком. Я вспомнил прыжки с разбегу через перекладину и решил использовать в качестве шеста соломинку. Мой прыжок был не столько в высоту, сколько в длину. Пройдя дальше, я нашел микстуру (**vial with potion**).



Сталактит упадет и проткнет кого-то насквозь

Комната паука

Огромный паук теснил меня к своей паутине. Я страшился подходить к нему близко. Время от времени он подходил к дыре в стене, из которой лилась похожая на лаву жидкость. Он

опускал в нее свой язык. Внезапно мне пришла интересная мысль: что если подлить ему туда недавно найденную микстуру? Я провел этот эксперимент. В результате паук уменьшился до размеров обыкновенного паука. Я растоптал его. Отодвинув железный завес от стены, я увидел то, что видел в маленьком ролике, подброшенном мне Стоуном. В центре огромной пентаграммы сидела Эмили. Причем вокруг нее были каналы с раскаленной лавой в форме черепа. Стоун пытался пристрелить меня через это окно. К сожалению, я не мог попасть туда. В потолке комнаты был проход, из которого ярко светил свет. Около паутины я нашел горшок с клеем, я налил его на руки и теперь мог забраться наверх по вертикальной стене.

Пещера Хаммера

В этой комнате я увидел нечто, поражающее с первого взгляда — это была голова, крутившаяся на столе, но тут мне пришлось обратить свой взор на нечто более ужасное. Это был громила, способный одним ударом снести мне голову. Я не знал, что мне делать! Он приближался ко мне! Явно его целью была охрана этой головы. Я взял эту голову и бросил ее в дыру в полу, из которой сам только что вылез. К моему великому счастью, этот болван последовал за ней! На полу я нашел свинцовый слиток (**lead ingot**). На смотровом окне я увидел винчестер. Достать его мне мешала наковальня — я отодвинул ее и взял винчестер, также я взял фляжку.

Кобра

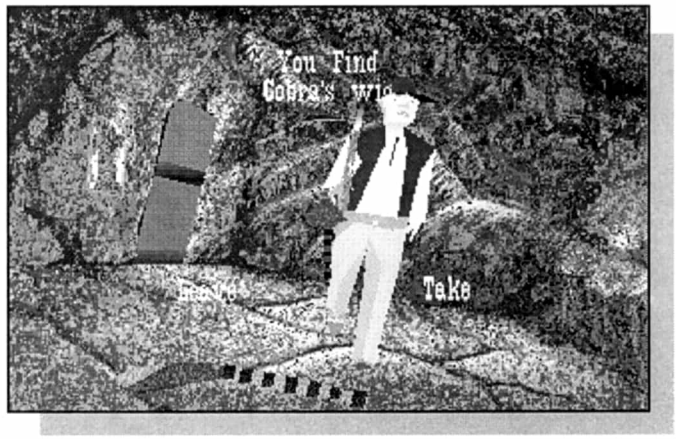
Это лицо я узнал сразу. Вступать с ним в рукопашную явно не рекомендовалось. Поэтому я убил его из винчестера. Он оставил мне: кошку (**cobra's wig**) и серебряный доллар (**silver dollar**). Зная любовь Стоуна к серебру, я сунул монетку в щель ящика на стене.

Зал черепа

Эмили была в центре зала. Стоун бросился бежать в направлении какой-то двери. Я помнил записки инженера Хитчиксона: “Работа с рудой всегда причиняет необратимые мутации. Стоун кажется неуязвимым для радиации, но все остальные должны обливать руду свинцом, перед тем как начать с ней работу.” Положив слиток свинца в печку, я поджег ее, и свинец разлился по этим радиоактивным каналам. Эмили с трудом поднялась и пошла куда-то. По крайней мере, она была в безопасности! В комнате я нашел рукопись с индейской легендой:

“Нет такого раба злых сил, который мог бы выжить около орла, который правит над зеленым миром!”

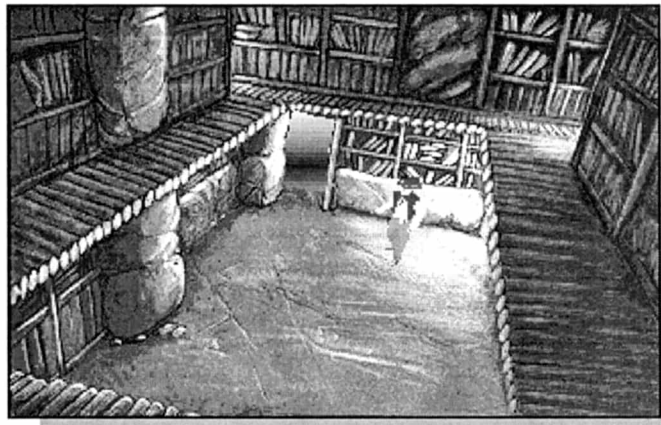
Также я нашел палку с каменным наконечником (**evil wand with a mineral tip**). Затем я бросился в дверь, в которой исчез Стоун.



Дверь за вашей спиной первращается в участок ровной стены... к чему бы это?

Туннель смерти

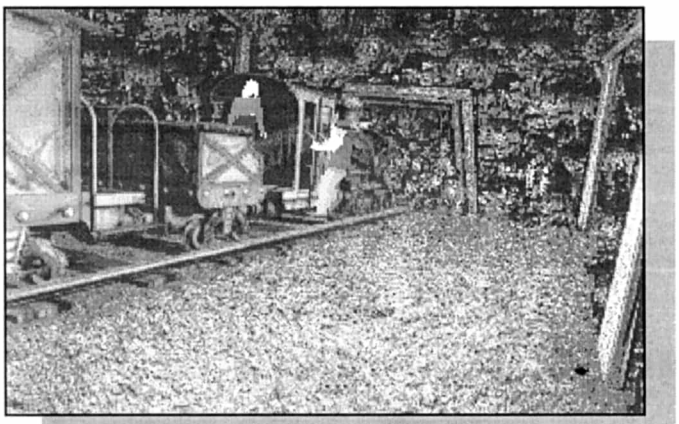
Тут меня встретил большой неуклюжий громила, которого я уложил руками, и подобрал ножик (**knife**), но меня больше интересовала постепенно надвигающаяся на меня стена с шипами. Я бросился к двери, но она была закрыта! Это был конец! Но нет! Надо оповестить Эмили, там снаружи был рычаг, наверняка, он отвечал за этот механизм. Я бросил имевшуюся при себе бутылку об стену. К счастью, Эмили услышала мой призыв и спасла мне жизнь. Я подошел к двери в конце коридора. Над дверью был крючок, я забросил на него кошку Кобры и открыл дверь.



Призраки тоже читают книги

Подземный резервуар

Первым делом, я направился к статуе орла. Внезапно, вокруг меня появились братья Эльвуды. Стрелять в них было бесполезно. Я вспомнил индейскую легенду: "Нет такого раба злых сил, который мог бы выжить около орла, который правит над зеленым миром!" Я дотронулся палкой с наконечником до когтей орла. Зеленые призраки умертвили братьев. Теперь оставался сам Стоун, который был облачен в доспехи, и к тому же стрелял. В углу комнаты я нашел резиновую перчатку (**rubber glove**). Мое знание физики позволяло мне понять, что происходит при контакте воды и электричества. Я одел перчатку и перерезал один из проводов. Затем я открыл водяной кран. Наш железный друг ступил в канал и затрясся в смертельных судорогах. Я знал, что скоро здесь все взлетит на воздух! Поэтому надо было торопиться. Я прихватил мешок с углем (**sack of coal**) и побежал к паровозу, где меня ждала Эмили.

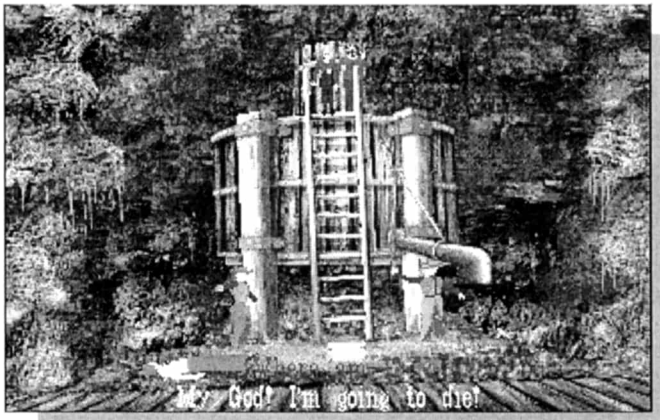


Экспресс "Дикий Запад — Ад"

Паровоз

Я разжег топку спичками, а затем подкинул туда угля и нажал на рычаг. Поезд двинулся с места и начал медленно разгоняться. Мы пробили каменную завесу, а затем на огромной скорости перелетели провал, отделяющий Ущелье Резни от всего остального мира... Мы вышли из поезда и смотрели, как при закате солнца свободный индеец выпускает золотого орла...

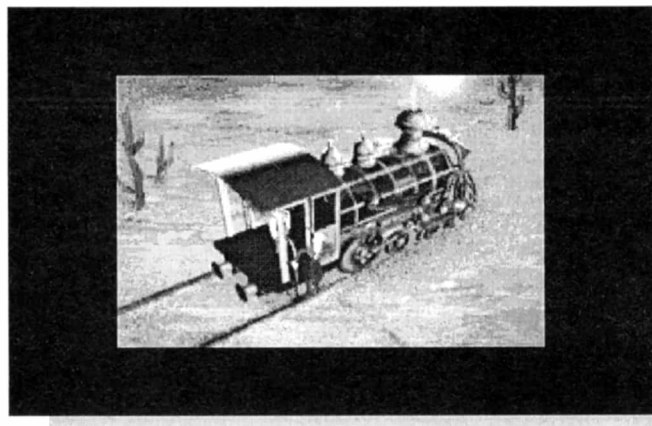
Краткое прохождение



Как Пушкин... Как Лермонтов...

1. Идите в салон
2. Возьмите **key**
3. Возьмите **maraca** со сцены
4. Возьмите **oil can** в углу
5. Возьмите **box of matches** в комнате за баром
6. Обыщите бар
7. Возьмите **wood alcohol**
8. Возьмите **bottle** и разбейте ее
9. Используйте полученный **the token** на пианино
10. Возьмите **oil lamp**
11. Двиньте левый рог
12. Подождите, пока у зомби кончатся патроны
13. Возьмите **ace of diamonds**
14. Возьмите **gold bullet**
15. Прыгайте вниз
16. Зажгите **oil lamp** (через использование масла, спичек, лампы)
17. Возьмите **cane**
18. **open/search** левую дверь
19. Используйте **maraca**
20. Поднимайтесь по лестнице
21. Возьмите **stone**
22. Используйте **cane** на двери
23. Возьмите **cell key**
24. Бросьте **stone**
25. Возьмите **amulet**
26. **open/search** стол
27. Возьмите **Sheriff's badge**
28. Возьмите **bullets for a winchester**
29. Используйте **key** на оружейном столе
30. Обыщите и возьмите **winchester**
31. Отодвиньте шкаф
32. Поднимайтесь по веревочной лестнице
33. Возьмите кнут (**whip**)
34. Под мигающим красным огнем возьмите **voodoo hangman's rope**
35. Возьмите **cast iron plate**
36. Возьмите **cartridge belt**
37. Используйте **old bullet** на **winchester**
38. Используйте **winchester**, чтобы убить вредителя в углу

39. Возьмите **sack full of scorpions**
40. Стреляйте в железную дверь
41. Внутри используйте **oil lamp**
42. Используйте **voodoo hangman's rope**, когда будете задыхаться
43. Используйте **sack full of scorpions**
44. Двиньте рычаг
45. **open/search** перед провалившимся палачом
46. Возьмите **a stick of dynamite**
47. Возьмите **a piece of dried meat**
48. Идите назад за угол
49. Идите в маленькую комнату и возьмите **gatling gun**
50. Возьмите **flask**
51. Возьмите **short fuse** и используйте его
52. Снова откройте дверь
53. Используйте **stick of dynamite** в трещине стены
54. Используйте **box of matches** там же
55. Бегите из комнаты
56. Идите назад и через пролом в стене
57. Используйте **Sheriff's badge** на машине
58. Используйте **whip** перед машиной
59. Поднимите **flask**
60. Поднимите **bullets for winchester** на конце планки
61. С хорошей дистанции перепрыгните в здание
62. Используйте **matches** на всех лампах
63. Возьмите **sheet from newspaper**
64. Используйте **dried meat** на часах
65. Возьмите **token**
66. Возьмите **night valet** в углу
67. Возьмите **flask**
68. Идите через картину
69. **open/search** тумбочку
70. Возьмите **arrow**
71. Используйте **arrow** на амуре
72. **open/search** шкафчик
73. Возьмите **30/30 bullet**
74. Возьмите **bulb**
75. Возьмите **pearl**
76. Толкните зеркало
77. Возьмите **key**
78. Идите обратно через картину
79. Используйте **key** на двери
80. Возьмите **flask**
81. Возьмите **instruction sheet**
82. Возьмите **diary**



Этому паровозу не нужны рельсы

83. Положите **night valet** перед дверью на балконе
84. Толкните дверь
85. В комнате обыщите стол
86. Возьмите **key**
87. Возьмите **shutter release**
88. Возьмите **instruction sheet**
89. Возьмите **flash**
90. Идите назад в холл
91. Используйте **bulb**
92. Используйте **shutter release**
93. Используйте **key on remaining door**
94. Используйте **flash**, чтобы уничтожить двуглавое чудовище
95. Используйте **token** на пианино
96. Стреляйте в мишень
97. Обыщите тайник
98. Возьмите **flask**
99. Возьмите **war stick**
100. Готовьте **oil lamp**
101. Прыгайте вниз
102. Используйте **lit oil lamp**
103. Бегите в пещеру
104. Прыгайте по столбам
105. Используйте **war stick** на индейце — он вам поможет
106. Возьмите **box of cartridges**
107. Возьмите **small key**
108. Прыгайте дальше
109. Когда будет некуда прыгать используйте **indian amulet**
110. Возьмите **flask**
111. Возьмите **top hat**
112. Возьмите **key**
113. Используйте **key** в двойных дверях слева
114. Обыщите книжные полки
115. Возьмите **white book**
116. Возьмите **watch maker's manual** 1
117. Возьмите **locked book**
118. Обыщите статую Стоуна
119. Возьмите **pocket watch**
120. Обыщите стол и возьмите **printing plate**
121. Выходите из комнаты
122. Используйте **pocket watch** на других двойных дверях
123. Идите к парню и возьмите **story board**
124. Используйте **top hat** на статуе Линкольна
125. Возьмите две **boxes of cartridges**

126. Стреляйте в разноцветное окно
127. Поднимайтесь наверх
128. Используйте **war stick** на камне мертвых в кладбище
129. Используйте **ace of spades** на могиле Одноглазого Джека
130. Возьмите **message**
131. Обыщите стол и возьмите **oil can**
132. Возьмите **roll of film**
133. Обыщите буфет и возьмите **bag of pemmican**
134. Используйте **oil can** около камина и входите в танцевальный зал
135. Обыщите толстяка и возьмите **hammer**
136. Обыщите женщину и возьмите **box of cartridges**
137. Идите на сцену
138. Обыщите проигрыватель
139. Возьмите **guitar string**
140. Возьмите **musical score**
141. Возьмите **key to a safe**
142. Убейте парня с цветком
143. Идите обратно на кухню
144. Зайдите за буфет и идите в следующую комнату
145. Используйте **30/30 bullet** на замке
146. Используйте **hammer** на замке
147. Обыщите модель железнодорожной станции
148. Возьмите **blasting cap**
149. Возьмите **map**
150. Возьмите **light bulb**
151. Используйте **guitar string** на монтажном столе
152. Используйте **light bulb**
153. Используйте **musical score**
154. Просмотрите трехцифровую комбинацию из **musical score**
155. Используйте **roll of film** на проекторе
156. В другой комнате осмотрите стол
157. Возьмите **astronomy book**
158. Осмотрите картину
159. **Open/search**, пока не появится нужный код
160. Идите в банковскую комнату
161. Используйте **pearl** на двери сейфа
162. Используйте **key to a safe** на двери сейфа
163. Убейте Хилла и возьмите обратно **indian amulet**
164. Возьмите **box of cartridges**
165. Возьмите **Hill Century's money**
166. Откройте окно и вниз по веревке
167. Возьмите **McCarthy's message** от Мак Карфи
168. Обыщите тележку и возьмите **flask**
169. Возьмите **detonator box** и Возьмите **box of cartridges**

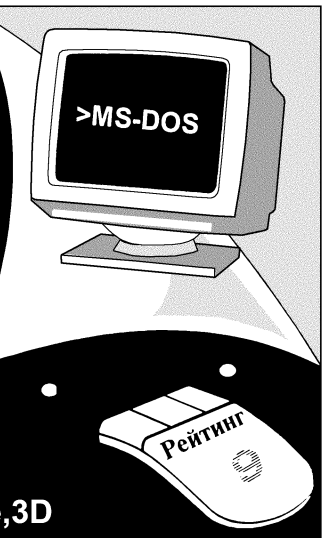
170. Входите в станцию
171. **push "Station"** — знак, чтобы обидеть начальника станции
172. Возьмите **key**
173. Обыщите кучу рельс и возьмите **eye-bolt**
174. Используйте **eye-bolt** на звонке три раза
175. Бегите наружу
176. Используйте **blasting cap** около рельс
177. Используйте **detonator box** с другой стороны
178. Около водонапорной башни положите **Hill Century's money** и **key**
179. Умирайте
180. Выбегайте из подземелья и в салон
181. Идите через разломанную лестницу и перепрыгивайте через пролом в полу
182. Прыгайте через окно и бегите к статуе Стоуна
183. Возьмите **golden eagle**
184. Бегите к магазинчику **McCarthy's**
185. Обмакните лапу в бочку
186. Бегите в городскую ратушу и макните лапу в **cask of silver salts**
187. Убейте оборотня снаружи
188. Бегите на кладбище и убейте еще одного оборотня
189. Бегите в подземелье, где вы стали пантерой
190. Положите **golden eagle** в огонь
191. Возвращайтесь к жизни
192. Возьмите **soap** перед своей могилой
193. Возьмите **colt gun**
194. Бегите к водонапорной башне
195. Бросьте **colt gun**
196. Идите к своему двойнику и троньте его
197. Возьмите **colt gun** обратно
198. Ни в коем случае не используйте его до определенного момента!
199. Поднимайтесь по лестнице
200. Прыгайте с планки
201. Используйте **soap** на грязнуле
202. Возьмите **metallic brush**
203. Возьмите **flask**
204. Используйте **metallic brush** на колышке
205. Прыгайте через люк
206. Возьмите **engineer's notebook**
207. Возьмите **dead leaf**
208. Используйте **dead leaf** на индейской статуе
209. Убейте двух больших зеленых парней
210. Обыщите каменную спальню и возьмите **Flask**
211. Возьмите **pick-axe**
212. В другой комнате возьмите **sheets of paper**
213. Идите смело в пропасть!

214. Убейте вставшего вам на пути большого зеленого зомби вашим **colt gun**
215. Убейте другого зомби с помощью **pick-axe**
216. Возьмите **candlestick**
217. Возьмите **water pitcher**
218. Возьмите **Jed Stone's scratch book**
219. Возьмите **scorched book**
220. Возьмите **needle**
221. Используйте **water pitcher** на статуэтке в углу
222. Идите в лифт
223. Возьмите **china piggy bank**
224. Бросьте **china piggy bank**
225. Возьмите **microscope glass plate**
226. Двиньте рычаг
227. Используйте **glass plate** в микроскопе
228. Нажимайте большие цветные клавиши в порядке цветовых пятен, которые вы увидели под микроскопом
229. Идите в следующую комнату и обыщите стол
230. Возьмите **vial of poison**
231. Идите за угол
232. Используйте **vial of poison** на **needle**
233. Используйте **vial of poison** на **distilled water**
234. Идите в клетку, когда вы уменьшились
235. Используйте **poisoned needle** на профессоре-мутанте
236. Возьмите **piece of straw**
237. Возьмите **key to the goal**
238. Возьмите **bottle of ammonia**
239. Используйте **key to the goal** на двери клетки
240. Используйте **vial of poison** на дистиллированной воде опять
241. Идите в маленькую мышиную нору, когда опять уменьшились
242. Используйте **straw** и перепрыгивайте через препятствие
243. Возьмите **vial with a potion**
244. Идите в следующую комнату и быстро используйте **vial with a potion** на поток лавы
245. Возьмите **bucket of glue** (только не попадитесь в паутину!)
246. Наступите на паука
247. Используйте **bucket of glue**
248. Поднимайтесь наверх
249. Быстро возьмите **hammer's head**
250. Бросьте **hammer's head** в дыру, из которой сами вылезли
251. Возьмите **lead ingot**
252. Отодвиньте наковальню
253. Возьмите **flask**
254. Возьмите **winchester**
255. Идите в следующую комнату и убейте Кобру винчестером
256. Возьмите **cobra's wig**

257. Возьмите **silver dollar**
258. Возьмите **flask**
259. Используйте **silver dollar** на ящике
260. Идите в следующую комнату
261. Используйте **box of matches** на печке
262. Используйте **lead ingot** на печке
263. Возьмите **scorched paper**
264. Возьмите **evil wand with a mineral tip**
265. Возьмите **aztec legend parchment**
266. Возьмите **ammunition**
267. В туннеле быстро убейте большого зеленого парня
268. Возьмите **knife**
269. Бросьте **bottle of ammonia** в дверь, из которой вы вошли, чтобы разбудить Эмили
270. Используйте **cobra's wig** на крючке перед дверью и открывайте ее
271. Бегите в комнату с большой статуей орла
272. Быстро используйте **evil wand with a mineral** на статуе орла
273. Возьмите **flask**
274. Бегите в главную комнату
275. Возьмите **rubber glove**
276. Используйте **rubber glove**
277. Используйте **knife** на электрических проводах
278. Используйте водяной кран
279. Бегите в комнату с паровозом
280. Возьмите **sack of coal**
281. Идите в поезд
282. Используйте **sack of coal**
283. Используйте **box of matches**
284. Толкните рычаг

Ecstatica

Экстатика



Год выпуска	1994
Распространитель	Psygnosis
Разработчик	Psygnosis
Категория	Приключение,3D

Минимальные условия	486-66 RAM 4 Мб
Оптимальные условия	Pentium-75 RAM 8 Мб
Графика	LoRes
Размер	1 CD RIP 69 Мб zip 37 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

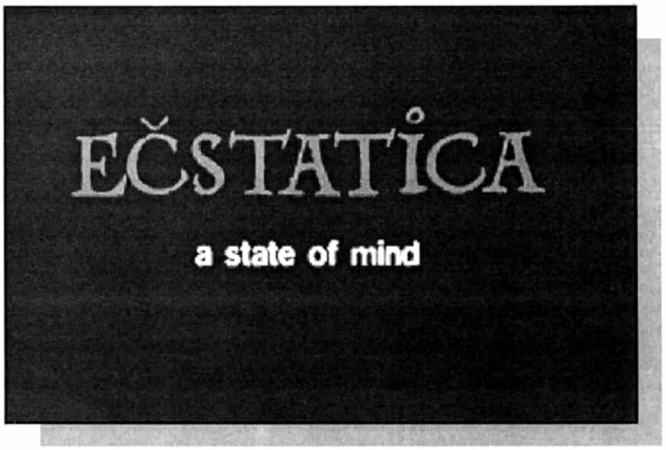
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **9**

Ecstatica была выпущена фирмой Psygnosis в 1994 году. Ее создатели надеялись повторить невероятный успех Alone in the Dark, что вполне им удалось, даже с некоторым избытком.



Экстатика — состояние разума

Многие любители квестов, впервые увидев Alone in the Dark, говорили, что эта игра слишком угловатая. Из-за этого сильно страдала продвинутая в смысле сюжета и продуманности игра. Основным отличием Ecstatica от Alone in the Dark является использование эллипсоидов вместо полигонов при синтезе трехмерных персонажей. Хотя персонажи теперь выглядят слегка игрушечными, их внешний вид сильно улучшает раскраска эллипсоидов, они как бы переливаются в зависимости от угла падения света, да и двигаются они куда плавнее и естественнее. В игре хорошее аудиосопровождение: неплохая музыка и очень добротно озвученные герои.

Эта игра не обладает очень сложным и запутанным сюжетом, на ее фоне даже Flashback кажется детективом. Ее нетрудно пройти и без описания. Подсказки встречаются по ходу игры, причем они не отличаются обилием текста и смысловой загруженностью. Все это позволяет проходить игру на время. Имеются нестандартные для такого рода игр приемы, к примеру от такого персонажа, как оборотень, лучше все время убегать, по той простой причине, что его не убить просто так врукопашную или с помощью меча. Иногда он может схватить вас, спрятавшись где-нибудь в засаде, причем игра на этом не закончится. Он просто изобьет героя и оставит где-нибудь висеть. Очнувшись, вы продолжите свое приключение. Само интересное, что он вполне мог бы убить вас, но не делает этого, что с полной уверенностью позволяет говорить, что ему этот процесс доставляет чисто садистское удовольствие. Такие моменты добавляют реальности в эту сказочную на первый взгляд игру. Сказочность игры заключается, в основном, в ее персонажах — здесь есть и драконы, и ведьмы, и даже колдун. Хотелось бы отметить и безусловное наличие юмора в этой игре, с проявлениями которого вы встретись уже в процессе вашего приключения...

Управление

Запустив игру, вы увидите главное меню. Оно требует обязательного наличия мыши. Это является отчасти нерациональным, но удобным решением. В меню вы увидите следующие пункты:

Start game (Male)	начать игру за молодого человека.
Start game (Female)	начать игру за девушку.
Save game...	записать игру.
Load game...	загрузить игру.

Settings... установки. Там вы сможете включить или выключить музыкальное сопровождение, а также речь, спецэффекты и титры.
Return to DOS возврат в ДОС.
Cancel выход из меню.

В процессе игры вы сможете выйти в меню с помощью клавиши [Esc]. В игре вы сможете пользоваться следующими клавишами:

[P] пауза/продолжить игру
[A] замедлить игру/возобновить обычный ритм

Многим может сразу не понравиться то, что управление осуществляется на цифровой клавиатуре. Хоть это и является отступлением от привычных всем нам норм, но к этому быстро привыкаешь. После этой игры управление на цифровой клавиатуре кажется более удобным. Перемещаться в трехмерном пространстве игры вы будете с помощью [←][↑][↓][→] — они отвечают за движение вперед/назад и повороты.

У вас также будет выбор темпов вашей походки. Их три, но для удобства они разнесены на большое количество клавиш:

[F1], [F2], [F3], [F4] вы как бы крадетесь, этот режим удобен в тех случаях, когда враг или ловушка срабатывает на ваше присутствие
[F5], [F6], [F7], [F8] обыкновенная походка, этим режимом вы будете пользоваться крайне редко, так как основную часть игры вы проведете в бегах
[F9], [F10], [F11], [F12] бег

Сражения с противниками в этой игре не отличаются сложностью, поэтому набор ударов крайне скуден:

[Home] удар левой рукой
[PgUp] удар правой рукой
[5 num] пригнуться

В процессе игры вам также придется собирать всякие вещи, но у вас не будет привычного для любителей Alone in the Dark беспредела, заключающегося в способностях Кенби утащить с собой больше, чем он весит. Тут у вас имеется только две руки, в которых вы можете носить соответственно два предмета. Этот аспект игры заставит вас побегать.

[End] взять лежащий на земле предмет в левую руку
[PgDn] взять предмет в правую руку

Сюжет

Действие игры происходит в очень древние времена, примерно в 928 году до нашей эры в Северной Европе. Древнее поселение, где разворачиваются события, называется Тирич. Поселок просто наводнен всякой нечистью. В деревне произошло что-то ужасное, совершенно необъяснимое, превратившее этот милый уголок человеческой жизни в ад. Из всего населения осталось только несколько человек. Причем мало кого из них это не затронуло. Проще

говоря, это те, которые не успели сбежать... Так что же такое ужасное произошло здесь?

Ответ прост. Врата ада были открыты молодой экспериментирующей особой, которая в процессе своих магических обрядов добилась слишком многого. Вначале она думала, что контролирует темные силы, на самом же деле все было наоборот...

Узкий мост над адской бездной...
Бывший мост

Общие рекомендации

Почаще записывайтесь.

Не пытайтесь убить оборотня, просто бегайте от него.

Довольно-таки часто вас будут подлавливать и вешать в разных местах, так что не волнуйтесь по этому поводу.

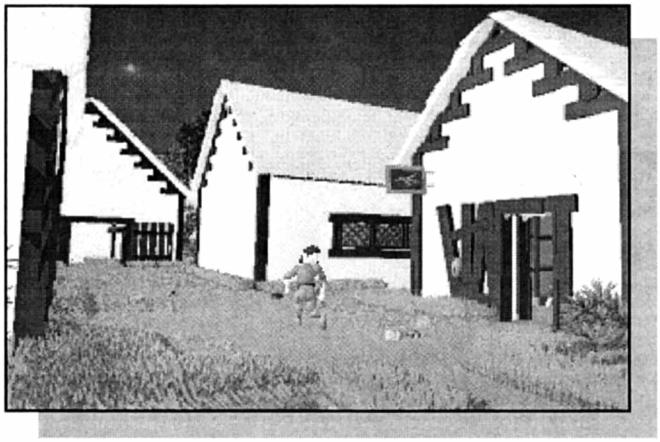
Полное прохождение

“Я, как всегда, отправился в свое путешествие. Мне было трудно находиться в одном и том же месте. Это было слишком скучно. Но я сел на коня не только для того, чтобы избавиться от скуки. Больше всего на свете мне хотелось найти девушку, которую я видел в одном из своих снов. Это может показаться абсурдом, но я был уверен, что она существует.

На этот раз я уехал слишком далеко. Думаю, я не успел бы добраться домой до ночи. К тому же, на моем пути не было селений, в которых я мог бы переночевать. Но тут я увидел деревню. Это было просто везение! Я мог бы решить проблемы с ночлегом и кончившейся у меня водой. Хотя эта деревня была какая-то странная, можно сказать, вымершая. Тем не менее, кто-то в ней должен быть, и поэтому я пошел вперед.

Я зашел в первый дом. Ужас! То, что я увидел, не поддается описанию! Это было двухметровое существо, напоминающее волка на двух лапах! Оно избивало несчастного, лежащего на полу. Жертва этого существа просила меня о помощи... Мой шок длился порядка нескольких секунд. Но когда это чудовище повернулось ко мне, я, не помня себя, бросился со всех ног. Я носился по деревне и видел все эти ужасы! Я понял, что надо убегать отсюда, пока не поздно и рванул обратно к мосту, с которого я начал свой путь. Я ступил на мост, и он обрушился! Дороги назад не было. Теперь я остался один на один с этими монстрами. Это было начало схватки с нечистой силой...”

Оружейная



"Бабка, демоны в деревне есть?"

Лучшим оружием на начальном этапе игры является меч. Мечом вы можете убить всех, кроме оборотня и некоторых других (высших) созданий. Чтобы достать меч, вы должны найти в деревне дом с маленькой комнатой, где на стене висят доспехи рыцаря. Вы найдете его, зайдя направо после колокольни. Вам не следует их одевать по той простой причине, что они слишком тяжелы для вас, они каменные. Возможно, что по пути вы встретите троллей и синего дракона. Внутри комнаты будет либо красный дракон, либо куча троллей. Просто убейте их, у вас это получится и без меча. По сути, сила меча заключается только в его длине. Поэтому даже не пытайтесь противостоять оборотню. Убегайте от него и по возможности забегайте в дома.

Дом слева от колокольни

Сразу оговоримся, что посещение этого места необязательно. Зайдите в дом и попытайтесь взять нож со стола. Стол встанет на ноги и заявит, что вы ему не нравитесь, после чего полезет драться. Убейте его. Перед смертью он скажет, что ему не нравилось ваше лицо. Возьмите нож.

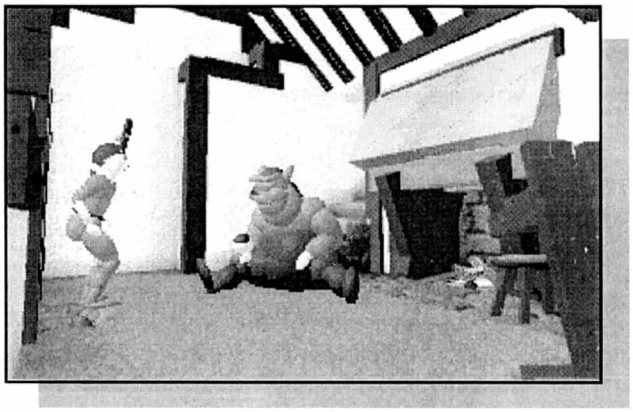
Бар

С той точки, где вы начали, сверните направо, затем зайдите в дверь с характерной для таких мест эмблемой над дверью. Желание утолить жажду заставит вас открыть дверь необычным способом. Вы увидите, как большая зеленая нечисть атакует жителя деревни, от которой он пытается отмахнуться чем-то вроде палицы. Увидев вас, дракон сначала испугается и улетит, но вполне возможно, что вам придется с ним сражаться. В любом случае после этого идите к старику. Он скажет вам, что чувствует ужасную жажду и попросит, чтобы вы отнесли его в первый дом справа, где находятся винные бочки. По пути он пожалуется вам на ведьму. Оказавшись в комнате, сразу же бегите к шкафу слева от двери. Возьмите там растение (любое). И как можно быстрее выходите из комнаты, так как туда заявится оборотень. Если не успеете выйти, то прыгайте за бочки. Герой сделает это автоматически, когда вы встанете перед пьющим мужиком.

Комната с медведем

Слева за колокольней дойдите до угла и зайдите в дверь, там вы увидите большого серого медведя, пьющего пиво. Аккуратно по стенке зайдите к нему за спину.

Убейте его, чтобы он не создавал вам помех при передвижении. Поднимайтесь вверх по лестнице. Опустите растение в странный агрегат. Пройдите вперед и посмотрите на формулу —



"Кто ел из моей чашки? Кто лежал в моей кроватке?"

чтобы стать бел-кой, вам требуется растение, фигурка и цветок.

Спуститесь на одну лестницу вниз и прочитайте книгу. Она является дневником ведьмы. В ней вы прочтете следующее:

Январь...

Победа! Я полностью овладела украденной у этого сумасшедшего колдуна из замка магической книгой... Я не могу описать свой восторг. Магическая книга! Наконец годы моего обучения секретам окончены... Теперь я получила ключ к великим воротам искусства магии!

Февраль...

Я отправилась к каменному кругу, чтобы вызвать демона... Я была в ужасе, но мой вызов закончился успехом, и он обратился ко мне!... Ко мне! Я не уверена, правильно ли я себя вела, но он был подобающе приличен... Только когда говорил...

Март...

Я отправилась в гостиницу сегодня, но долго там не оставалась, все были так сердиты на меня... Они подозревали меня в связи с дьяволом... Как мало они знали! Мое умение в основном состоит из знаний древних друидов. Не многие решатся вмешаться в искусство, которым я владею! В связи с ... Ха, Ха!

Апрель...

У меня все время кружится голова... Я очень мало сплю... Ко мне приходят очень странные видения... Теперь я решила перенести мою работу на подземные тюрьмы... Это так абстрактно...

Май...

Священник!!! Как я его ненавижу!!! Я не могу сдержаться от кривой насмешливой улыбки, когда встречаю его на улице. Я абсолютно не хотела бы быть сожженной, как другие ведьмы. И к тому же, в любом случае, я к ним не отношусь... Я всего лишь экспериментирую, ха, ха! Однако, я была удивлена. Прошлой ночью я поймала себя на том, что разговаривала с троллем. Или это была маленькая свинья? Или я схожу с ума?

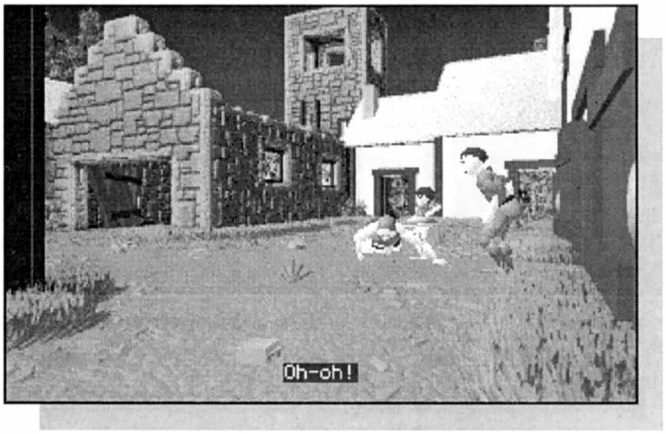
Июнь...

Сегодня я отправилась навестить ста-рого рыцаря. Эта старая развалина не оказала мне большой помощи. Он опять рассказал мне старую историю о леди Озера... Вообще-то он неудачник, но он нравился мне...

Июль...

Я больше не доверяла дьяволу. Я ненавидела его усмешку каждый раз, когда он обращался ко мне. Однажды я получила власть, значит я избавлюсь от его влияния, я обещаю... У меня больше не ос-талось времени... Он управляет мной, и я обязана что-то делать, чтобы избавиться от него!

Поднимите плюшевого мишку. Бегите в большой дом справа от колокольни.



"Не плачь девочка, демоны убьют тебя быстро и безболезненно"

Конюшня

Бросайте плюшевого мишку. Маленькая противная девочка спустится вниз. Следуйте за ней, и она покажет вам тайные подземелья колокольни. Она также откроет вам тайный проход в замок. Ваш рост не позволит вам пролезть внутрь. Вы можете зайти в большой проход и убить скелетов.

Колокольня

Под повешенным священником возьмите фигурку. У стены поднимите библию. Зайдите в комнату с медведем и опустите в варево фигурку. Выходите из комнаты и идите к столбу с двумя повешенными. От столба идите налево. Вы должны увидеть ограниченный каменными стенами монастырь.

Мужской монастырь

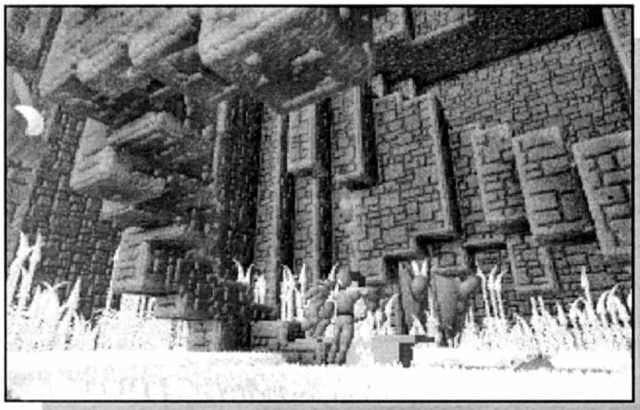
Подойдите с библией к воротам монастыря. Там вы автоматически зачитаете отрывок из библии. После этого монахи откроют ворота и дадут вам войти. Бросьте библию и идите обратно к комнате с медведем. По пути у самого храма возьмите цветок. Опустите цветок в варево. После этого вы превращаетесь в белку.

Может так произойти, что вы не превратитесь в белку. Скорее всего, у вас плохо переведенная с компакт-диска версия. Это отнюдь не значит, что не существует нормальной дисковой версии. Если же диск лицензионный, то, видимо, вы не положили в раствор три компонента: фигурку, цветок и растение. Превращение происходит автоматически после опускания в раствор третьего компонента, причем опускать их вы можете в любом порядке.

Если, разгулявшись по просторам Тирича, вы случайно заглянете в замок колдуна и на все его предупреждения не подходить к замку близко, пойдете напролом, то он выполнит свое обещание превратить вас в лягушку. Это будет тупиковой ситуацией, так как вы не сможете взять меч у старого рыцаря, а без него вас не посвятят в рыцари Тирича.

Старый рыцарь

Бегите в подземелье под колокольней, где вы видели мелкий проход. В образе белки вы сможете там пройти. Идите в проход. В определенном месте вы вырастете. Это будет рядом с



Сюрреализм, определенно...

лестницей. Поднимайтесь наверх. Там вы увидите старого запуганного рыцаря. Подойдите к нему, и он бросит вам свой меч. Идите к озеру, слева от развилки.

Озеро

Вам придется убить двух минотавров. Около озера встаньте на камень. После этого мифическая леди Озера выйдет из озера и посвятит вас в рыцари Тирича.

Дом толстой, но приставучей ведьмы

Зайдите в дом слева от фонтана. Не обращая внимания на приставания ведьмы, заберите летающую метлу. Летите в замок.

Замок колдуна

В замок заходите через главный вход, переключившись на походку украдкой, так как ворота замка срабатывают на резкое движение. Не убивайте обезьяну волшебника. Также вы можете войти в замок по заросшей тропинке. Вы найдете ее, если обойдете замок. Колдун жутко обрадуется вам и пожалуется на то, что его талантливая ученица по неопытности распустила из каменного круга демонов, и что теперь он не знает, что делать. По ступеням поднимайтесь в жилище колдуна. Бегите дальше, по стене и вниз по винтовой лестнице. Если вы подниметесь наверх, то увидите книгу, в которой нарисовано, как сделать трость, стреляющую огнем. Вы можете убить или облететь, а еще лучше, обежать агрессивную статую. Разделайтесь с разноцветными доспехами, которые на самом деле являются невидимыми воинами, и летите прямо. По лестнице спускайтесь на метле, чтобы не нарваться на колья. Если у вас нет метлы, то перебегайте опасные места и начинайте свой путь, обходя лестницу со стороны огнедышащего дракона. В круглой комнате одной из гробниц убейте скелета, в другой подберите доспехи. Найдите спуск вниз. Спуститесь, и вы увидите большой зал с бассейном посередине. Из зала выходите налево и спускайтесь еще ниже. Убейте своего двойника и царя скелетов. Царь скелетов будет пытаться подружиться с вами, но не поддавайтесь на это, все равно умирать ему не впервой...

Поднимитесь наверх до основания лестницы, где неожиданно из пола выскакивали пики. Пройдите между двумя статуями монстров, там вас встретит маленькая зеленая белка, которая скажет вам, что если вы хотите встретить дьявола, то проход к ней ищите у головы чудовища.

Возьмите волшебную книгу с подставки.

Монастырь

Идите обратно в монастырь. Подойдите к алтарю, где молятся два монаха. Возьмите трость. После этого они набросятся на вас. Убейте их или просто бегите в библиотеку и прыгайте в

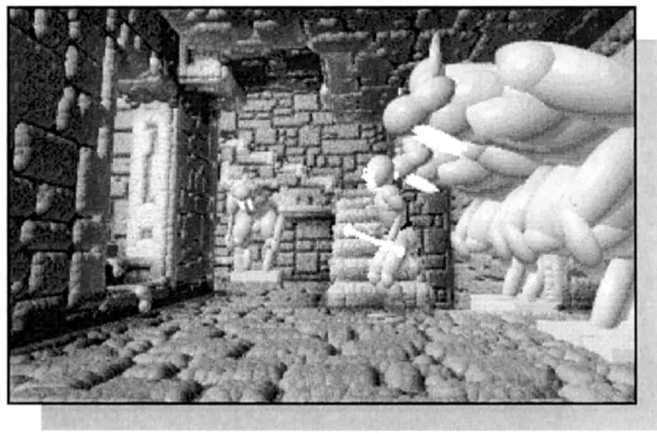
отверстие на полу. Вы окажетесь в подземельях замка. Выбирайтесь наружу и бегите к каменному кругу, который находится между храмом и озером.

Каменный круг

Встаньте в центр круга. В руках у вас должна быть волшебная книга и трость. Молния зарядит трость.

Последняя схватка

Бегите в замок. Спускайтесь в то место, где вы взяли волшебную книгу и доспехи. За пьедесталом вы увидите проход. Спускайтесь по винтовой лестнице. Подойдите к столу и сядьте напротив висящего шара. Внезапно шар превратится в монстра.



Адские твари сегодня не завтракали

Он начнет вести льстивые речи, что даст вам все, что угодно, и что остаток жизни вы проведете в роскоши. Он расскажет, что он — порождение первичного хаоса, и его невозможно уничтожить, а также, что без него этот мир потеряет равновесие. Он пообещает вам роскошную жизнь при маленьком условии: вы отдадите ему волшебную трость. Он сдержит свое обещание, и на этом игра закончится. Но разве так заканчивают свое приключение настоящие герои? Нет! Поэтому не давайте ему трость! После вашего решительного отказа он превратится в огромного зеленого дракона.

Убейте его волшебной тростью (примерно 10 выстрелов). Вы освободите девушку своей мечты и поедете с ней домой.

Быстрое прохождение

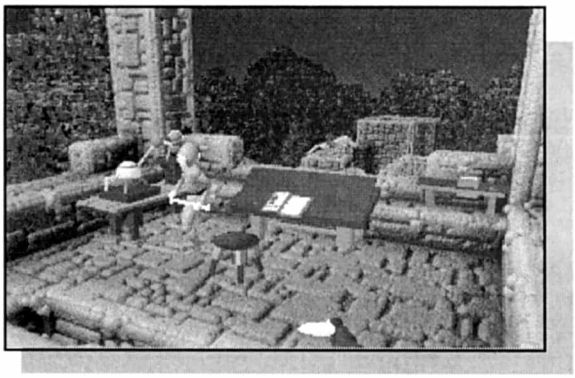
Сначала вам надо стать рыцарем Тирича. Для этого нужно, чтобы вас посвятила в рыцари леди Озера. Она посвятит вас, если вы даруете ей рыцарский меч в знак своего уважения к ней. Чтобы добыть рыцарский меч, вам надо попасть к старому рыцарю. Он заперся изнутри, и попасть к нему можно только через подземелья. Маленькая девочка покажет вам тайную лазейку в подземные темницы, но вы слишком вели-ки, чтобы в нее пролезть. Для того, чтобы пролезть в лазейку, вам следует превратиться в белку. Чтобы это сделать, надо приготовить раствор, состоящий из трех компонентов: растение, фигурка и цветок. Став рыцарем Тирича, вы можете являться к колдуну. В его замке находится тайный проход, чтобы его открыть, вам следует:

1. Убить своего двойника
2. Убить царя скелетов
3. Зарядить трость

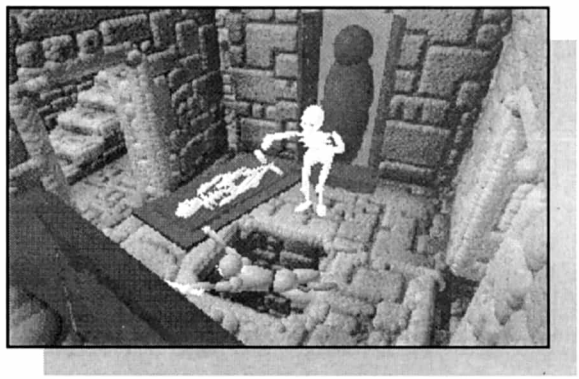
Для выполнения последнего пункта следует украсть у монахов трость и взять волшебную книгу. Зарядив трость, вам будет о чем поговорить с дьяволом. Убив его, вы закончите игру.

Теперь о том, как это сделать:

1. Бегите направо к двери с изображением кружки
2. Помогите старику и отнесите его
3. Возьмите с полки растение
4. Бегите налево после колокольни до угловой двери
5. Подойдите позади медведя и убейте его
6. Поднимитесь выше и опустите растение
7. Спуститесь на одну лестницу ниже и возьмите плюшевого мишку
8. Бегите в конюшню (справа от колокольни) и бросайте мишку
9. Следуйте за девочкой
10. Поднимите под повешенным священником фигурку
11. Бегите к вареву и опустите туда фигурку
12. Бегите к столбу, на котором повешены люди
13. От него бегите направо
14. Поднимите цветок
15. Бросайте его в варево
16. Будучи белкой, прыгайте туда, куда пыталась вас провести девочка
17. Когда станете большим, поднимайтесь наверх
18. Возьмите меч у рыцаря
19. Бегите к озеру
20. Убейте двух минотавров
21. Встаньте на каменный квадрат у пристани
22. Леди Озера посвятит вас в рыцари
23. Бегите в замок колдуна
24. На цыпочках пройдите под решеткой
25. Поднимайтесь наверх
26. Идите по стене
27. Спускайтесь по винтовой лестнице вниз
28. Обегите статую (или убейте)
29. Убейте трех невидимых воинов
30. Бегите вперед
31. Обходите лестницу со стороны огнедышащего дракона
32. Бегом пересекайте квадраты в центре
33. Найдите две комнаты с гробами в вертикальном положении
34. В одной оденьте доспехи, в другой убейте монстра
35. Найдите проход вниз (за лестницей около статуи)
36. Попав в зал, бегите налево и вниз
37. Убейте своего двойника и царя скелетов
38. Поднимайтесь на лестницу выше зала
39. Между двумя статуями монстров зайдите в комнату
40. Возьмите волшебную книгу



Скромная обитель колдуна



Актер анатомического театра

41. Выходите из замка и бегите к колокольне
42. Возьмите библию
43. Бегите с ней к монастырю
44. Выбросите библию
45. Украдите у монахов трость
46. Убегайте через дыру в полу библиотеки
47. Бегите к каменному кругу
48. У вас в руках должна быть волшебная книга и трость
49. Трость зарядится молнией
50. Бегите в комнату, где вы взяли волшебную книгу, там открылся проход
51. Спускайтесь вниз
52. Садитесь за стол
53. Не давайте ему трость
54. Выходите из-за стола
55. Убейте его из трости (примерно 10 выстрелов)

Приложение 1. Еще несколько полезностей

1. Если зайти в кладовую (через магазин), то вы повстречаете вездесущего оборотня. С ним можно не сражаться, а просто спрятаться в одной из пустых бочек, стоящих там же.

2. Если вы довольно сильно пообтрепались в боях, то пополнить свое здоровье вы сможете в Силосе, который находится в Конюшне. Десяток минут отдыха очень идет на пользу! Второе местечко, где можно подлечиться — колокольня, на которую можно пробраться через церковь.

3. Если пройти из города к Монастырю и встать у самого дальнего края обрыва (слева от входа в Монастырь), прилетит огромное летающее существо и перенесет вас на другую сторону пропасти.

4. Если вас угораздило превратиться в лягушку — не отчаивайтесь! Можете побродить по миру Ecstatic'и и в этом виде, это даже немного интригует. Когда вам это надоест, идите в дом колдуньи. Она жарко поцелует вас, и вы примете свой человеческий облик.

5. Если зайти за угол магазина, можно наблюдать очень забавный момент из жизни нашего героя... Наивный, он думает, что его никто не видит.

Приложение 2. Персонажи

Герой (**Hero**) — на самом деле совсем не герой, а просто странник, ищущий немного воды. Эти поиски завели его к деревне Тирич, где нарушен порядок и покой.

Оборотень (**Verwolf**) — самый страшный и безжалостный персонаж в игре. Он может появляться почти во всех местах деревни, а также вне ее.

Тролли (**Trolls**) — очень маленькие, но воинственные монстрики. Имеют оружие размером со столовую ложку. Поодиночке не эффективны, но в стаях опасны, могут схватить вас и утащить в свое логово.

Крысы (**Rats**) — они совершенно безопасны. Если вы большой любитель этих созданий — можете взять парочку в руки и путешествовать в их компании.

Минотавр (**Minotaur**) — большое, коричневое и рогатое создание. Обитает в садах, за пределами деревни. Появление людей приветствует руками. Обеими. Со сжатыми кулаками.

Змея (**Snake**) — небольшая по размерам, но кусается довольно больно. Появляется в самых неожиданных местах и в самое неподходящее время.

Волшебник (**Sorcerer**) — старый и ворчливый, но не такой безопасный. Он знает очень много о том, что произошло за последнее время в Тириче, а также отлично владеет волшебством.

Ведьма (**Witch**) — толстая и несимпатичная особа. Постоянно носится в поисках любовника, которого она по неосторожности задушила своими пылкими объятиями. Полезна лишь в том случае, когда вы превратитесь в лягушку. В остальных случаях вы можете закончить жизнь так же, как и ее первый приятель.

Паук (**Spider**) — восемь уродливых ног и восемь грамм мозга. Не слишком опасен.

Медведь (**Bear**) — большой, невежливый и постоянно пьяный. Удары лапой довольно опасны и сокрушительны.

Фея (**Fairy**) — девушка очень приятной наружности. Играет на своей флейте такие же приятные мелодии, от которых голова идет кругом и хочется спать.

Священник (**Priest**) — молится на колокольне о помощи Всевышнего. Абсолютно пассивен.

Драконы (**Dragons**) — они смотрят вокруг в поисках героев. Таких, как вы!

Девочка (**Little Girl**) — ее скверный характер и сварливость не дает покоя даже монстрам, но она знает секретное место, в которое вам нужно попасть. С условием, что вы вернете ей ее медвеженка Тедди.

Старый Рыцарь (**Old Knight**) — раньше очень сильный и гордый защитник города, он теперь превратился в старого и немощного.

Пьяница (**Drunk**) — у него был действительно трудный день. Он должен немного поговорить с вами — или хотя бы с теми, кто окружает его в белой горячке.

Старый-Старый Нищий (**Old Beggar**) — больной и раненый, но все еще способный просить милостыню.

Братство монахов (**Monks The Brothers**) — скрываются в безопасности монастыря, защищаясь верой и действительно большой дверью.

Экстатика (**Ecstatica**) — порождение волшебства! Новоявленная волшебница занялась своими опытами... Теперь она находится в сонном трансе глубоко в подземельях Тирича. Ее кошмары — смертельная действительность, происходящая в городе. Эта женщина — женщина вашей мечты.

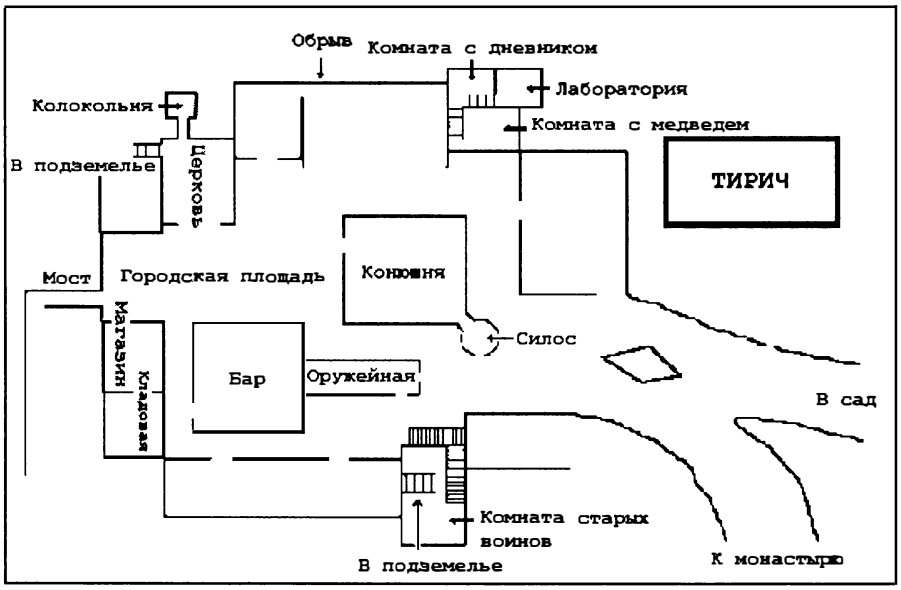
Злой Демон (**Evil Demon**) — сказать, что он злой, значит не сказать ничего! Очень-преочень злой — это значит, сказать хоть что-то.

Маленькие хитрости

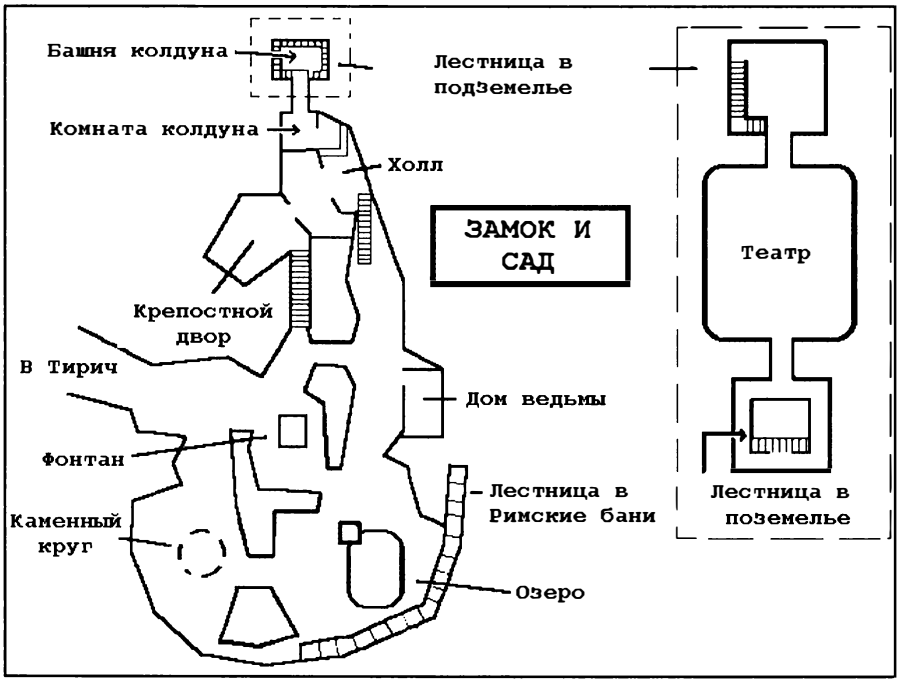
Во время игры введите:

FUSHIPI	Режим Бога
GUNS	Все оружие
BLOODLUST	Поднятие мощности оружия
TUNNEL	Прохождение сквозь стены

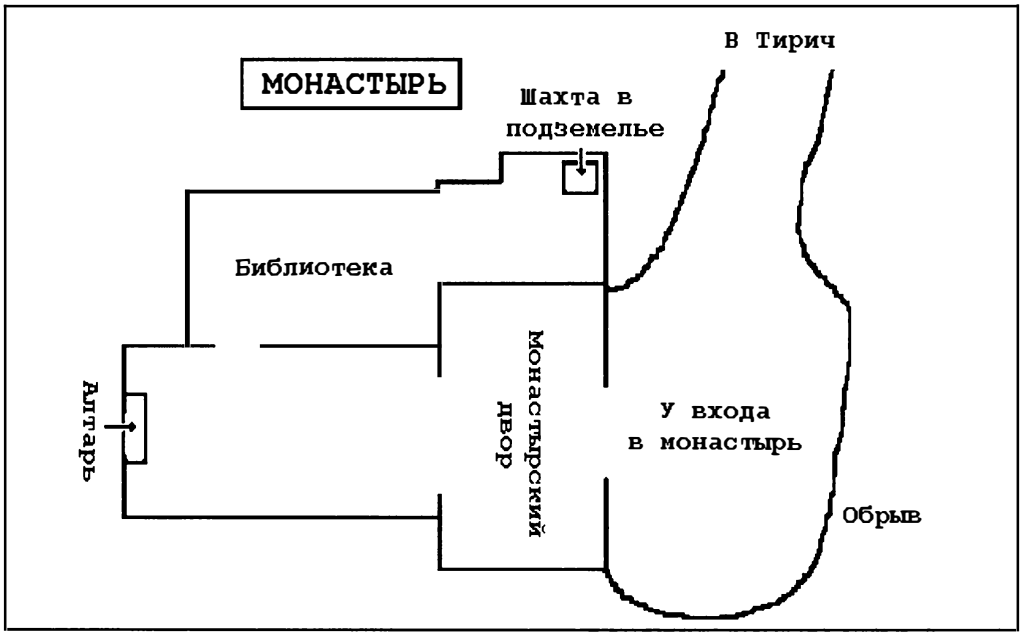
Приложение 3. Карты в игре



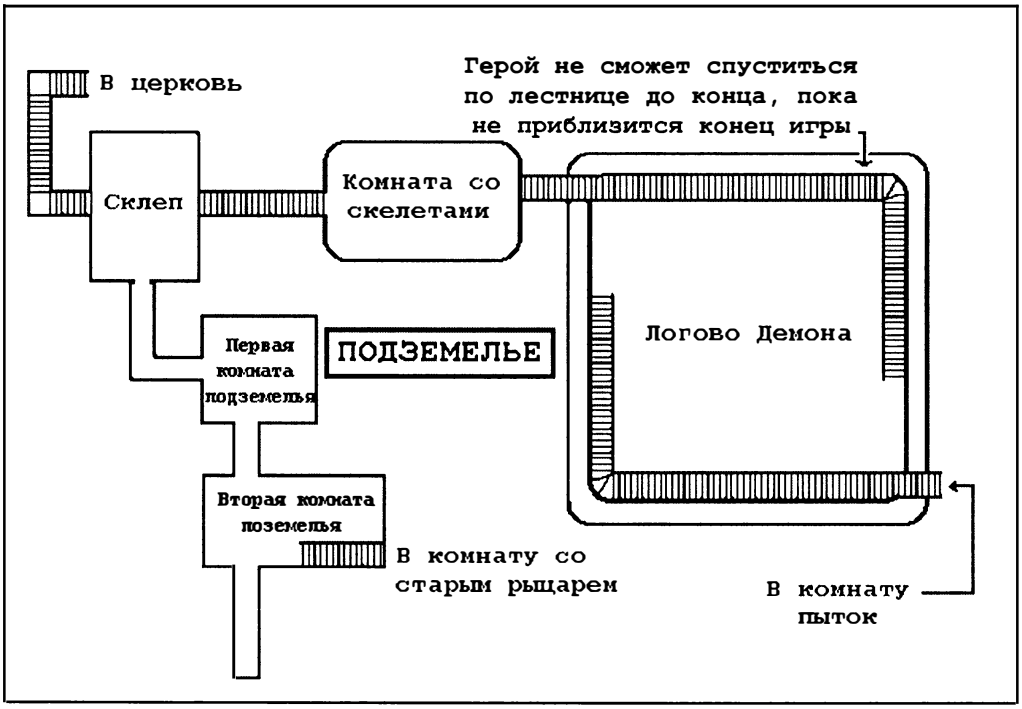
Карта Тирича



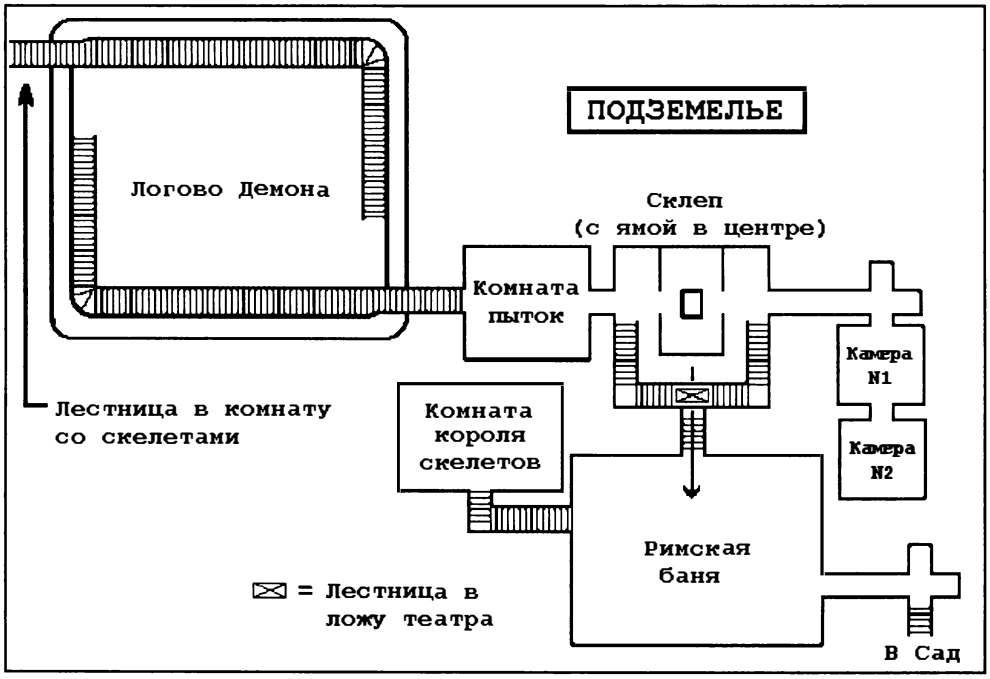
Карта замка и сада



Карта монастыря



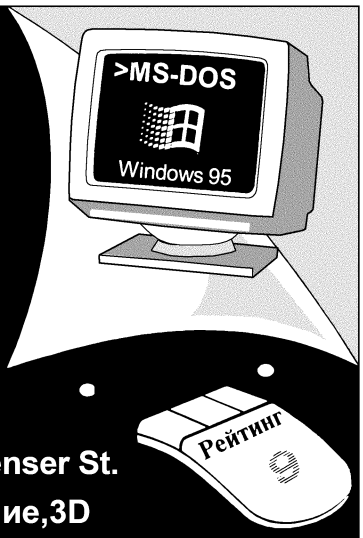
Карта подземелья



Карта подземелья

Ecstatica 2

Экстатика 2



Год выпуска	1997
Распространитель	Psygnosis
Разработчик	Andrew Spenser St.
Категория	Приключение,3D

Минимальные условия	486-100 16 Мб
Оптимальные условия	Pentium-120 16 Мб
Графика	Hi Res Lo Res
Размер	1 CD RIP 143 Мб zip 89 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

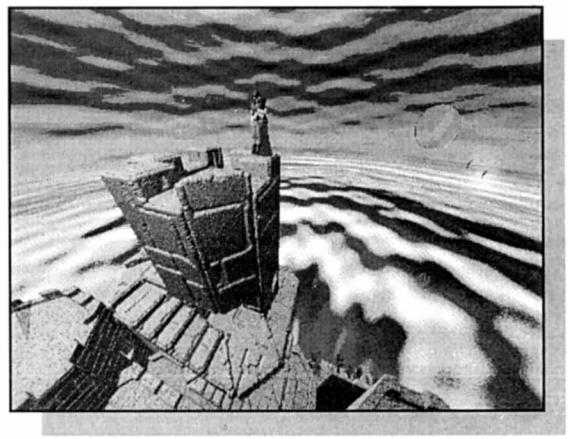
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	9
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	7

Общая оценка **9**

Как ясно говорит название игры — это продолжение первой Ecstatica. Жанр этого произведения трудно назвать точно. Пожалуй, это adventure с элементами единоборств. Есть даже некоторые элементы ролевой игры (например, наращивание магической силы, совершенствование оружия и т. д.).



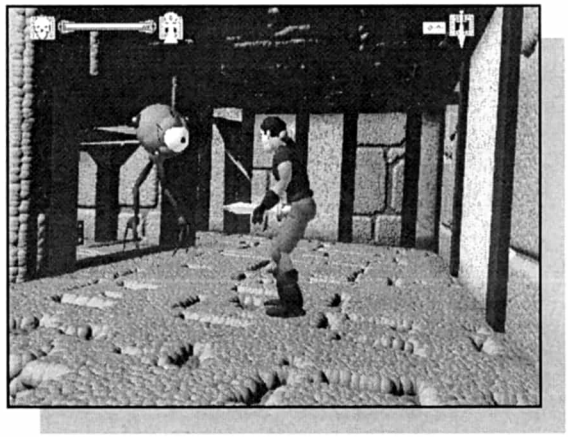
Хэппи-энд, короче...

Графический engine (технология) остался прежним — трехмерная векторно-эллипсоидная графика. Единственное, теперь есть режим высокого разрешения (в нем игра смотрится очень красиво). Изменения коснулись также и существ, живущих в новой Экстатике — более 60 разновидностей самых разнообразных монстров, начиная от скелетов с мечами и заканчивая хищными цветами. Кстати, как и в первой части игры, есть и бессмертные твари. Набор оружия расширен до 8 типов (различные виды мечей, пик и волшебных посохов). Есть и два магических приема (очень похожих на традиционный **Lightning**).

Процесс игры сопровождает очень мрачная музыка, которая в сочетании с не менее мрачными пейзажами создает довольно зловещее настроение. Хотя часть игры будет проходить в садах у замка — они очень красивы, и когда выходишь в такой сад из какого-нибудь склепа, сразу чувствуешь, насколько эта игра затягивает.

Как уже было сказано выше, в игре присутствуют динамические элементы (драки с монстрами и другими "предметами"). В вашем распоряжении находится большое количество различных ударов (куда разнообразнее, чем в первой части). Уровень интеллекта монстров вполне приемлем — как раз такой, чтобы можно было нормально играть. Кстати, среди ваших врагов будут и люди. С ними лучше не шутить — несмотря на свою слабость, они грамотно сражаются.

Главный персонаж игры остался почти без изменений — такой же простой парень, как и в первой части, хотя, казалось бы, тяжелые испытания в первой части игры должны были закалить его. Как вы помните, там все закончилось благополучно — наш герой освободил принцессу и, гордый своими успехами, отправился в родной замок. Все хорошо, и казалось бы, ничто не предвещает беды. Но не тут-то было. Чем ближе он подъезжает к замку, тем яснее становится факт, что дома дела обстоят хуже, чем хотелось бы. Причем гораздо хуже — вдоль дороги валяются окровавленные трупы, сломанное оружие. Все говорит о том, что здесь не обошлось без темных сил. Так оно и оказалось — когда наш герой подходит к воротам замка, внезапно на него с принцессой нападает огромная горгулья. Шорох крыльев — и принцесса оказывается в лапах монстра, который тут же взмывает вверх со своей добычей. Вот так вот — не успел человек спасти принцессу, как ее тут же похищают снова. Это могло бы показаться смешным, если бы не было так грустно. А грустить есть от чего — не успевает озадаченный герой выругаться, как его сбивает с седла вторая горгулья, и он теряет сознание.



"Изыди, нечистая сила"

Итак, цель игры очевидна — освободить родной замок от темных сил. Гораздо труднее выполнить эту миссию, тем более, что главой дорвавшихся до власти монстров является суперзлодей — Архимаг (**Archmage**). Кроме того, у него есть несколько соратников — Колдунья (**Sorceress**), Чародей (**Warlock**), Некромант (**Necromancer**) и Волшебник (**Wizard**). Они сумели разрушить древний магический предмет — **Eldersign** — который являлся залогом мира, справедливости и стабильности в вашей стране. Осколки же древнего символа они благоразумно припрятали, чтобы ничто не могло нарушить злодейские планы. Вы должны найти все осколки **Eldersign** и уничтожить Архимага с его помощниками, и тогда вернется мир и покой. Но задача эта вовсе не проста, так как злодеи задействовали все свои орды для того, чтобы покорить эту землю полностью. Вам предстоит немалое количество сражений и поисков по различным закоулкам замка и близлежащим землям.

Главное меню

Вызывается в любой момент по нажатию [Esc], в том числе и во время начальной заставки. В основном меню вам доступны следующие опции:

Start game Начать новую игру.

Save game Сохранить игру.

Load game Считать игру.

Settings Изменить установки.

Quit Выйти из игры.

Cancel Продолжить игру.

При выборе в меню опции **Settings**, вам предоставляется возможность:

Music (On/Off) Включить/выключить музыку.

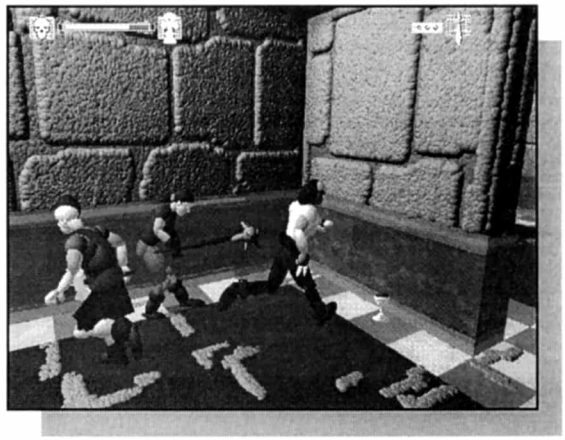
Sound effects (On/Off) Включить/выключить звук.

Difficulty level Easy/Medium/Hard) Выбрать аркадную сложность игры. Имейте в виду, даже на **Easy** пройти игру совсем не просто.

Resolution (High/Low) Выбрать разрешение экрана (**High** — 640x480, **Low** — 320x200).

Управление

Интерфейс игры немного изменен в лучшую сторону. Теперь дополнительная клавиатура (numpad) не действует — управление осуществляется при помощи обычных четырех стрелок и некоторых дополнительных клавиш. Чтобы вы не запутались с управлением, ниже приведен список всех возможных телодвижений и магий:



Стену головой не прошибешь

[↑] – бежать вперед.
[←]/[→] – поворот.
[↓] – идти назад (назад персонаж идет очень медленно, поэтому для отступления лучше пользоваться комбинацией [Left Alt] + [↓]).
[Left Shift] – прыжок.

[Ctrl]+[↑] – без оружия два удара руками (правой и левой).
– с оружием: колющий удар.
[Ctrl]+[→] – без оружия: удар рукой в прыжке.
– с оружием: удар оружием в прыжке.
[Ctrl]+[↓] – без оружия: удар с разворотом на 180 градусов.
– с оружием: удар с разворотом на 180 градусов.
[Ctrl]+[→] – удар ногой (этот удар не зависит от наличия у вас оружия).

[Ctrl]+[Left Alt]+[↑] – правый удар рукой (если есть магия, то эта комбинация действует как круговой **Lightning**).
[Ctrl]+[Left Alt]+[↓] – удар ногой (или оружием) в прыжке с поворотом на 360 градусов (если есть бомба — эта комбинация используется для ее броска).
[Ctrl]+[Left Alt]+[←]/[→] – удар рукой с выпадом налево/ направо (при наличии оружия, действует как удар ногой в прыжке с разворотом).
[Ctrl]+[Left Alt]+[→] – использует магию **Lightning.**

[Left Alt]+[↑] – сальто вперед.
[Left Alt]+[↓] – сальто назад.
[Left Alt]+[←]/[→] – откатиться в сторону (налево/направо).

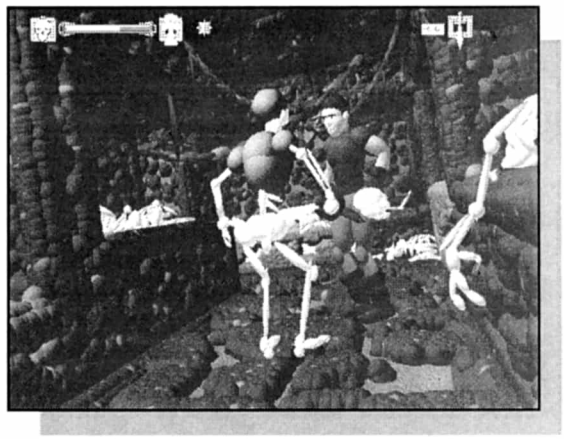
Помимо вышеперечисленного, задействованы дополнительные клавиши для управления игрой:

[I] – вкл/выкл панель с иконками, показывающими количество магии, текущее оружие и т. д.
[S] – так называемый **Quick Save** — быстрая запись игры.
[Space] – взять предмет (или использовать его) / подняться по лестнице (приставной). Кстати, оружие всегда берется в правую руку, а все остальные предметы — в левую.

Right Alt – положить предмет. Причем, при нажатии этой клавиши, герой вначале кладет то, что в левой руке, затем (при повторном нажатии) — оружие.

Esc – вызов основного меню, в котором можно записать/считать игру или изменить установки (**Settings**).

Если вы вдруг упадете в воду, то вместо бега вы будете плыть, все прочие движения сохранятся, кроме Left Shift — в воде нельзя прыгать.



Скелетики играют в пятнашки в подземельях

Некоторые принципы игры

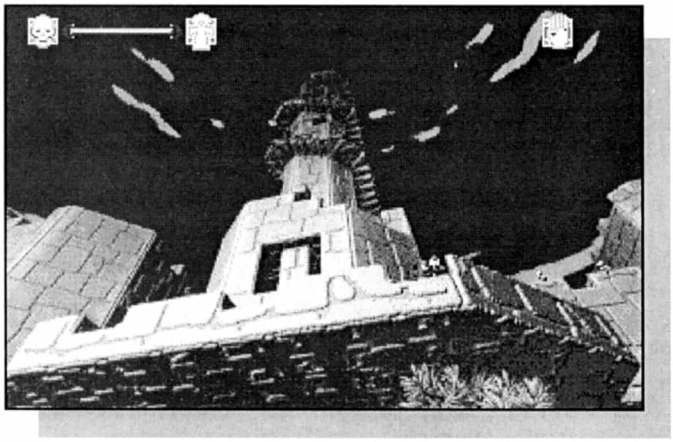
Основной игровой экран

Во время игры в левом верхнем углу экрана вы видите полоску, отображающую количество жизненной энергии, оставшейся у персонажа. Когда вас бьют или повреждают любым другим образом, жизнь уменьшается. По мере нахождения разных предметов, полоска станет толще, и жизнь будет уменьшаться медленнее. Энергия уже не будет восстанавливаться сама собой, как в первой части — для лечения вам придется находить и употреблять бутылки с эликсиром здоровья. Также здоровье немного восстанавливается, когда вы находите любые деньги и драгоценности. Но и это еще не все. Нажав клавиши F9 или F10, вы можете обменять 30.000 единиц сокровищ на полное восстановление здоровья.

Система магии упрощена максимально. Имеется всего одно боевое заклинание, а также его модификация для круговой обороны (требует примерно в четыре раза больше магической энергии). Магические кристаллы отображаются чуть правее линии жизненных сил и могут быть маленькими, средними, большими и очень большими. В процессе применения они как бы "разменяваются" на более мелкие.Вы можете получить новые кристаллы, только взяв свиток, который изредка появляется над убитыми монстрами.

Кто рискнет встать у него на пути?

В правом верхнем углу экрана показывается оружие персонажа. В начале игры это голые руки. Затем слева от символа оружия будет показана его сила, а справа — его магический заряд (есть не у всех). Магический посох без заряда перестает стрелять, а волшебный меч



Схватка разгорится на вершине... скоро

(он всего один) уменьшает свою силу. К сожалению, взяв новое оружие, старое приходится выкинуть, так как понятие inventory в игре принципиально отсутствует.

В Экстатике всего 4 разновидности оружия: меч, булава, секира и волшебный посох. В то же время оружие делится на подвиды. Мечи бывают четырех типов — обычный, серебряный, золотой и магический. Все они различаются по силе удара. Золотой самый мощный, но зато магический после одного удара отравляет жертву и медленно приводит ее к смерти. Магических посохов (а он позволяет применять магию, не расходуя собственный запас героя) есть только два вида, различных по количеству магии, которой они способны зарядиться. Зарядить посох можно только у алтаря, путь к которому указан в прохождении. Остальные виды оружия присутствуют в единственной разновидности.

Между значками магических кристаллов и обозначением оружия может появиться символ руки, сжимающей одну (после нахождения трех частей **Eldersign**), а потом и две (после нахождения пяти частей) молнии. Этот символ означает усиление ударной силы вашей магии.

После нахождения шестой части **Eldersign**, все отведенное под кристаллы место заполнится ими, и вы сможете применять магию без ограничений.

По ходу пьесы можно найти также бутылочки и свитки (чтобы сразу их применить), ключи (чтобы затем открыть дверь соответствующего цвета), книги и некоторые сюжетные объекты.

Вот перечень всех возможных напитков, встречаемых в игре:

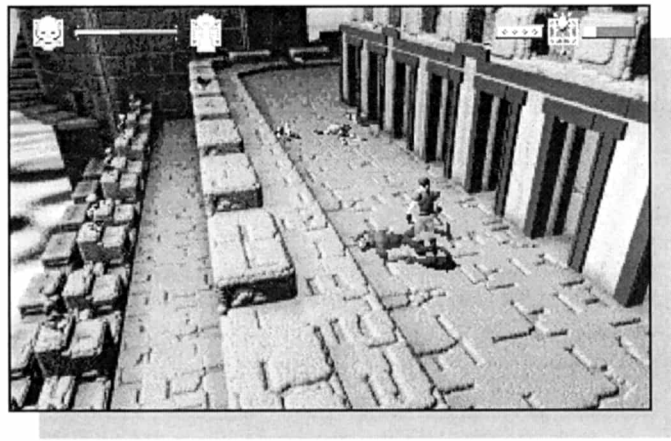
Желтый	Повышает уровень здоровья примерно на четверть.
Синий	Повышает уровень здоровья примерно наполовину.
Голубой	Делает героя на короткое время невидимым.
Темно-бордовый	Герой заболевает и начинает постепенно терять здоровье. Если через небольшой промежуток времени не выпить желтый или синий напиток, наступает смерть.
Темно-красный	Делает героя на некоторое время неуязвимым.

Список магических свитков, встречаемых в игре:

Желтый	Дает один ромбик магии.
Синий	Дает три ромбика магии.

Информационный экран

Сюда вы можете попасть, нажав Enter.

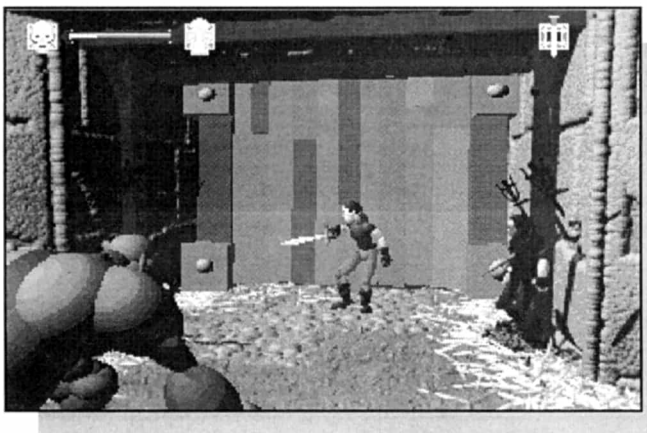


За каждой дверью по врагу

В средней его части показывается, какие предметы есть у вас в наличии. Эти восемь предметов — единственные, которые вы можете взять и носить с собой постоянно, независимо от того, чем у вас будут заняты руки. Вот они — кольцо (позволяет открывать синие двери), лампа (необходима для похода к Некроманту), два вида доспехов (чем лучше доспехи, тем меньше вы получаете повреждений), два магических символа в виде шестиконечных звезд (необходимы для того, чтобы можно было взять некоторые предметы, в частности — обломки **Eldersign**), круглый медальон (позволяет открывать красные двери) и, наконец, магический свиток (он увеличивает мощность вашей магии). После того как вы приступите к финальной стадии игры, изображение верхних четырех предметов сменится изображением песочных часов. Вам необходимо попасть к Архимагу до истечения отпущенного времени, иначе — смерть.

В нижней левой части экрана показывается количество сокровищ, имеющихся у вас. Сокровища служат единственной цели — обмену на здоровье.

В правой нижней части находится два окна — в одном показывается количество убитых монстров (оно слева), которое особенно ни на что не влияет, в другом — состояние отсутствия магических доспехов. Одна их составляющая будет укомплектована нахождением двух частей брони, вторая — двух магических символов.



Седьмой раунд неравной схватки

В верхней правой части под циферблатом со стрелкой показывается процент прохождения игры.

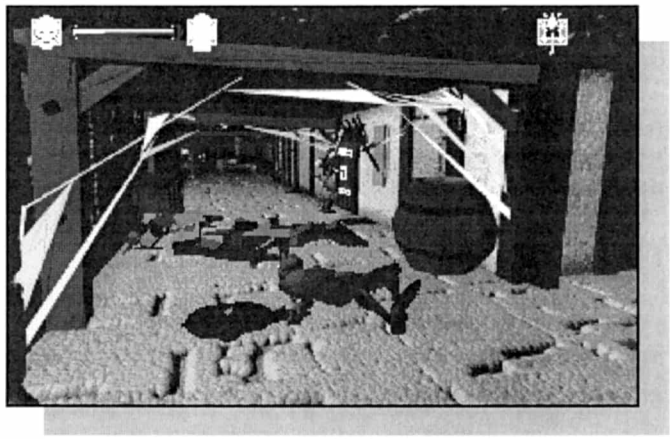
И, наконец, в левой верхней части информационного экрана находится круг, разделенный на семь частей. В нем будут появляться части **Eldersign**'а.

Определить, взяли ли вы какой-либо из этих предметов, можно по цвету его изображения на информационном экране. Если у вас есть предмет, то его изображение становится ярко-желтого цвета, если еще нет — оно блеклого серо-желтого.

Несколько советов

1. Не пытайтесь уничтожить всех монстров. Их количество бесконечно, тем более, что есть бессмертные существа (они выглядят, как помесь обезьяны с собакой и имеют темно-коричневый цвет шерсти). От них лучше убегать. По непроверенным данным, их можно уничтожить, имея некоторый предмет, вроде креста.

2. Тщательно обследуйте все места, куда вы попадаете. Часто таким образом можно найти скрытые комнаты (невозможно привести список всех таких секреток, их слишком много).



За спиной остаются лишь трупы и бочонки

4. Как известно, лучший способ защиты — нападение. Если вы внезапно окажетесь рядом со стреляющим существом — сразу подбегайте к нему ближе и бейте, не давая опомниться. Вообще, такая тактика хороша против любых противников.

5. И, наконец, чаще записывайте игру (это еще никому никогда не помешало).

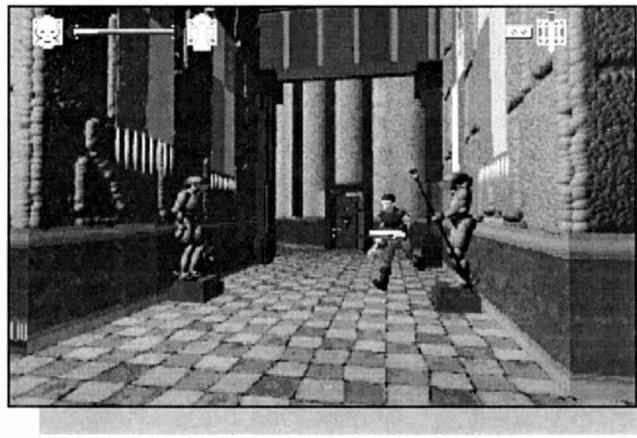
6. Небольшая справка о местоположении частей **Eldersign**:

1. На лестнице Главного Зала (**Main Hall**), после убийства двух воинов-теней.
2. Около скелета на троне после того, как возьмете мерцающие черепа из катакомб.
3. Справа от жилища **Amazon People**.
4. В логове Некроманта.
5. Позади хищного цветка в самом начале Сада.
6. Этажом ниже от обители Чародея (**Warlock**) в его башне.
7. В Темной Башне (**Dark Tower**), на предпоследнем уровне.

7. Расположение важных предметов

Медальон — в помещении, открывшемся после катакомб, на пальце скелета.
Первая броня — в гробнице на кладбище.
Кольцо — в логове колдуньи.
Первый магический символ — в башне Волшебника.
Вторая броня — в башне Волшебника.
Второй магический символ — под колодцем в деревне.
Лампа — в камине дома охотника.
Свиток — в Темной Башне (**Dark Tower**), на предпоследнем уровне.

Несколько вопросов и ответов



В темных коридорах пыль и пустота... и доспехи

Q. Почему я не могу открывать синие или красные двери?

A. Потому что вы не прошли игру достаточно далеко. Некоторые двери не будут открываться, пока вы не возьмете некоторые предметы или не убьете некоторых существ.

Q. Какой самый лучший способ убить главных монстров?

A. Обычно самый лучший момент для их уничтожения — в тот момент, когда монстр замешкался на несколько секунд. Это бывает у каждого! Прежде чем он снова придет в себя, подберитесь как можно ближе к нему и бейте своим оружием. Если же у вас нет возможности подобраться на расстояние поражения ручным оружием, используйте магию.

Q. Я нашел книгу. Что с ней делать?

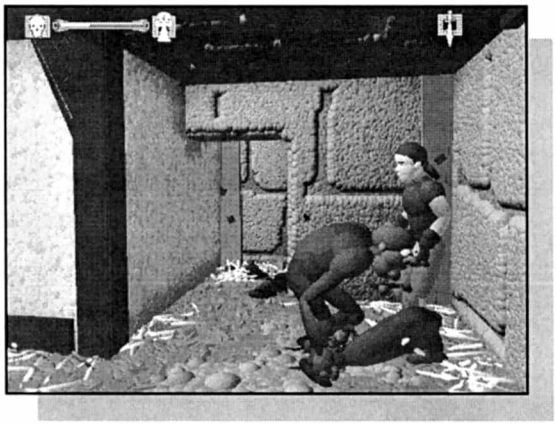
A. На первом этаже главного зала ищите красную запертую дверь, которая плохо видна. Войдите внутрь и найдите место в книжном шкафу, которое слегка сияет. Вставте книгу туда, и перед вами откроется скрытый вход в нижние уровни.

Полное прохождение

В процессе игры вы можете узнать, сколько процентов игры вы прошли (в экране, полученном нажатием на клавишу Enter). Этот процент будет, скорее всего, невысок. Дело в том, что Ecstatica 2 — чрезвычайно большая игра, а это прохождение — очень сокращенное и касается только жизненно важных моментов. Если вы просто последуете ему пункт за пунктом, вы рискуете упустить много интересного. В этом прохождении не описаны действия, которые не нужны для прохождения. Например, в Экстатике много скрытых дверей, за которыми находятся различные бонусы — обычно здоровье, а кроме того, много небольших хитростей. Например, в Охранной Башне, прыгнув в одно из окон, можно увидеть вас снаружи замка и т.д. Поэтому попробуйте играть самостоятельно и пользоваться решением, только когда у вас действительно проблемы.

Так как вид "камеры" в игре постоянно меняется, в прохождении будет указываться, в какую часть экрана нужно идти (а не конкретное направление).

В самом начале игры вы оказываетесь закованным в колодки на помосте одной из центральных площадей. Вскоре вас освободит магический луч, который послала жрица вашего замка. Ваш крик привлечет внимание двух монстров-охранников. Они довольно слабы и тупы до без-



Теплая встреча у входа в склеп

образия. Убейте их и идите в левый верхний угол экрана, а затем в проход между домом и стеной. Вы увидите дверь. Некоторые из вас, наверное, по старой привычке нажмут пробел, но в Экстатике 2 все гораздо эффектнее — пара ударов ногой, и дверь с треском вылетает. Кстати, количество ударов зависит от вашей силы и мощности оружия. Итак, заходите вовнутрь. Вы находитесь в кузнечной мастерской. Бегите вниз и затем направо (в темный проем). В комнате, где вы окажетесь, находится огромный монстр с молотом (своеобразная пародия на кузнеца). Хватайте слева меч и убейте эту мерзость. Пройдите в дальний конец комнаты и бегите направо. Выходите во двор и направляйтесь вниз.

Вскоре вы окажетесь на главной площади. Она примечательна тем, что в ее центре находится огромный колодец, на котором сидит не меньших размеров чудовище. Дойдя до колодца, идите направо и забирайтесь по лестнице на Охранную Башню. Когда увидите коридор с качающимся топором, заходите туда (постарайтесь не кидаться на этот опасный маятник). Идите вперед, пока не увидите дверь слева. Открывайте ее и поднимайтесь по лестнице до последнего этажа. По дороге (на промежуточных этажах) вы можете взять немного денег и поправить свое здоровье.

Дойдя до последнего этажа, обратите внимание на две большие бочки. Пройдите примерно между ними и окажетесь рядом с еще одной лестницей (их здесь огромное количество). Поднимайтесь по ней и прыгайте к двери (но пока не выходите). Справа на стене вы увидите ключ. Ударьте по нему мечом и увидите, что случилось бы с вами, если бы вы вошли, а не прыгнули. Теперь можно взять ключ и открыть им дверь.

Обегите башню справа и поднимайтесь по лестнице. Забравшись на самую вершину, обойдите выключенный телепортер и подойдите к другой лестнице. Спускайтесь вниз. Вы окажетесь на крепостной стене, на которой установлено несколько статуй, изображающих мелких монстриков. Бегите вперед, по пути отбиваясь от внезапно оживших статуй, и затем налево. Там вы найдете доспехи. К сожалению, скоро они исчезнут, так как предназначены только для прохода между горгульями, которые не пропускают тех, на ком нет этой брони. Возвращайтесь обратно по стене и пройдите между двумя горгульями, сидящими на возвышении слева. Они поклонятся вам и исчезнут (а вместе с ними и доспехи).

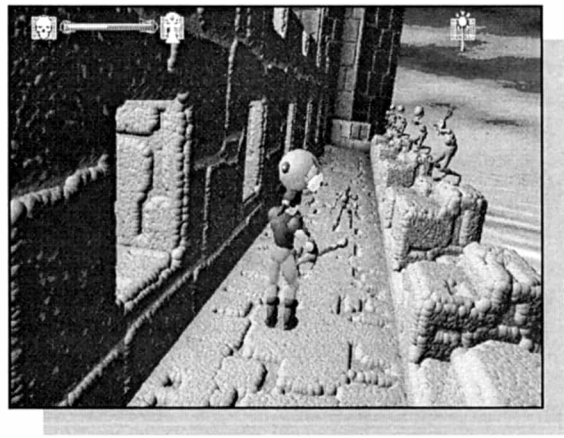
Бегите налево и поднимайтесь по лестнице. Вы на Тюремной Башне. Это самое высокое здание в замке. Особенно это чувствуется на ее вершине, когда внизу видны облака.

Итак, поднимайтесь по лестнице. Лучше это делать небольшими шажками (для этого нужно быстро нажимать на стрелку вверх), иначе вы наверняка сорветесь с лестницы вниз, ведь никакими поручнями здесь и не пахнет.

Пропустите одну дверь (она пока заперта) и заходите в следующую. Там томится маленький монстрик (на него трудно смотреть без слез умиления). Убив его, вы получите ключ. Спус-

кайтесь к той двери, которую прошли мимо. Теперь ее можно открыть. Внутри вы обнаружите пленницу — это та самая жрица, которая незримо присутствует рядом с вами и нагло указывает, что и как надо делать (для совещания с нею найдите желтый шар и нажмите рядом с ним на Space). Она в коротких, но сильных выражениях объяснит вам ситуацию в замке (именно от нее вы и узнаете про Архимага и его союзников) и благословит на дальнейшие действия.

Когда аудиенция закончится, выходите и поднимайтесь на самый верх башни, а это, как вы помните, самое высокое здание замка. Кстати, старайтесь идти не слишком быстро, потому что упав с такой высоты, вы точно не выживете и последней мыслью будет, скорее всего — "Когда же я записывался?".



Почему статуи оживают?
А почему бы и нет...

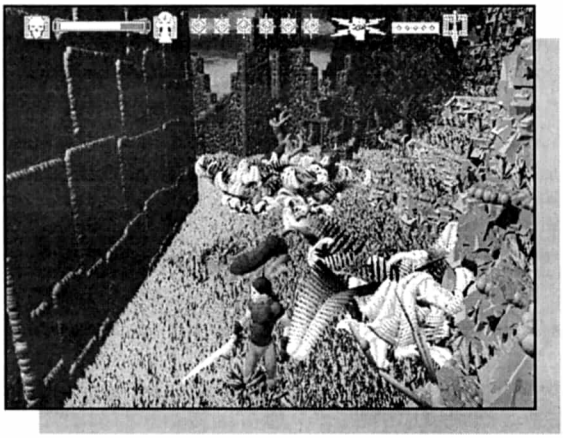
На вершине вы найдете магический посох. С его помощью можно крушить врагов магией. Пока, правда, вы лишены такого удовольствия — все дело в том, что заряд магии у этого оружия ограничен, а пока и вовсе отсутствует. Чтобы посох действовал, его нужно зарядить у алтаря, а это вы сделаете немного позже.

Итак, после головокружительных прогулок по Тюремной Башне, наконец-то можно спуститься вниз, к народу (а точнее, к монстрам, которые, вероятно, скучали без вас). Внизу вы увидите массивную решетку, которая медленно поднимается.

Пройдите туда и возьмите кубок (это немного прибавит вам здоровья). Недалеко отсюда вы найдете две желтых головы горгулий, замурованных в стене. Ударьте по ним и бегите туда, где взяли доспехи. Как видите, решетка поднялась. Проходите через ворота и спуститесь по лестнице справа. В левом дальнем углу вы найдете темную голову горгульи (странно, кто это питает такую болезненную страсть к этим милым зверькам?). Ударьте по ней вашим посохом (хотя можно и просто ногой). Здесь будьте осторожны, так как на ваш запах может слететься несколько голодных горгулий. Поэтому сразу выходите отсюда и увидите, что открылась еще одна решетка. Заходите туда и идите прямо — вы окажетесь в комнате с бомбами на полу (они хорошо видны по красным огонькам на них).

Пройдите ее прямо посередине. Ничего страшного не случится, если вы наступите на одну-две, так как сила их взрыва довольно слаба. Подойдите к алтарю и нажмите на Space — ваш посох зарядится магией. Теперь можно пользоваться магией (кстати, заряд посоха ограничен 10-15 применениями). Выходите отсюда и идите налево. Обратите внимание на узкий коридор, который находится в левом верхнем углу. Напротив него скрыта дверь (рядом с деревянной балкой), ведущая в комплекс помещений под загадочным названием **Attic** (чердак).

Первым делом вы должны найти и ударить синюю голову горгульи (опять!). Для этого идите направо, в следующую комнату. Там вы ее и найдете. Следующей вашей задачей является



А сколько у нас магии, а?

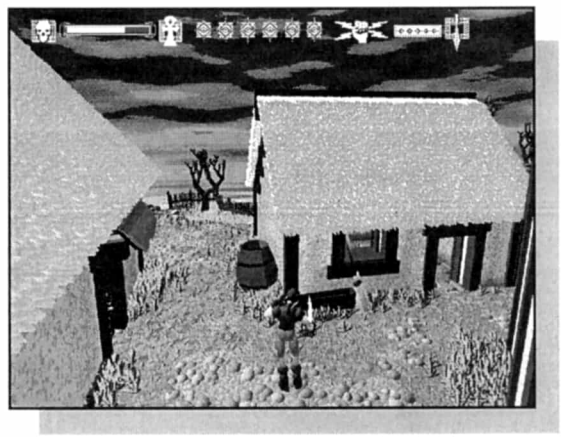
поиск синего рычага. Идите в низ экрана и переходите из комнаты в комнату, затем поверните налево и вскоре увидите три рычага. Ударьте крайний левый из них (он синего цвета).

Как вы догадываетесь, все это делается для того, чтобы открыть синюю дверь. Но для этого надо еще найти синий ключ. Для этого найдите экран с двумя окнами и разбитым шкафом. Слева находится дверь. Заходите туда и найдите сундук — в нем лежит синий ключ.

Теперь идите к синей двери (вы, конечно, видели ее несколько раз, пока блуждали по **Attic**'у). Заходите в "синюю" комнату и ударьте голову горгульи болотного цвета (очень красивый, кстати, цвет). Возвращайтесь к рычагам и нажмите на средний. Бегите вниз, прямо по коридору. Когда попадете на экран с большой бочкой слева, рядом откроется решетка и откроет вам ход в очередную комнату, в которой вы найдете сундук с фиолетовым ключом. Возьмите его и отправляйтесь к двери аналогичного цвета (это справа по коридору).

В "фиолетовой" комнате вам нужно всего лишь ударить голову горгульи. Проделав сие привычное действие, выходите и возвращайтесь к рычагам. Нажимайте на крайний справа и бегите в "синюю" комнату. Там ударьте по желто-зеленой голове (сами знаете, кого), и рядом откроется решетка. Наверх пока не поднимайтесь, а пройдите по комнате и возьмите Серебряный Меч. Бейте по еще одной голове и поднимайтесь по лестнице. Теперь можно спуститься с небес на грешную землю.

Идите на главную площадь (это где колодец). Там вы увидите огромную дверь с рогатым черепом сверху. Сейчас вы можете ее открыть. Итак, вы в Главном Зале. Бегите по правому коридору до конца, сворачивайте налево и заходите во вторую дверь справа. Там вы найдете новое оружие — булаву. Возвращайтесь в зал и посмотрите на две большие лестницы. На них стоят два серьезных монстра — теневые воины. Они могут сами спуститься к вам. Если же этого не произойдет, поднимитесь к ним сами (как говорится, "если гора не идет..." и т. д.). Забив эти привидения, возьмите оставшийся от них кусок магического амулета **Eldersign**, затем поднимитесь по правой лестнице и бегите прямо и затем налево. Радуйтесь, вы нашли Чародея! Увидев вас, он немедленно встанет со своего трона и, конечно, попытается доказать вам, что



Пустовато вокруг, однако...

входить без стука невежливо. В качестве доказательства он приведет в действие свою магию. Если вы успеете подбежать к нему поближе, то сделаете для себя небольшое открытие: Чародей — существо слабого физического здоровья, так как умирает после трех-четырех ударов нормальным оружием. Как вы видели, когда вы вошли к Чародею, он что-то бросил в угол зала — сходите туда и подберите предмет — жизненная энергия восстановится до максимума. Да, кстати, не дайте ему скрыться при помощи магии, найти его снова будет очень непросто. Итак, расправившись с этим злодеем, вернитесь в предыдущую комнату и подойдите к желтому шару. Вызовите жрицу (нажатием на Space) и послушайте ее нравоучения.

Хмм... Архитектура или мышеловка?

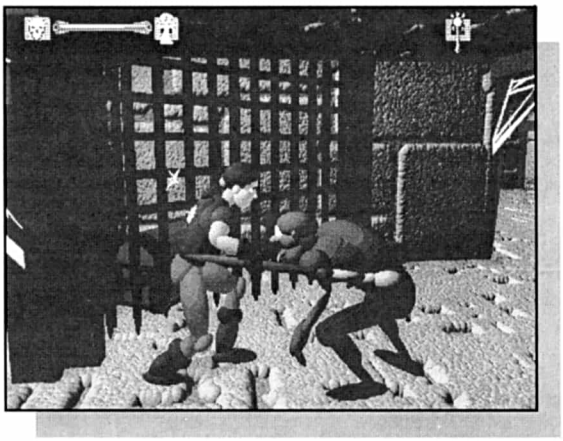
Больше в Главном Зале делать нечего, выходите на площадь. Бегите направо и найдите двор со зданием с соломенной крышей — это Конюшня. Заходите туда и найдите помещение с лошадью. Слева от нее находится дверь, пройдя через которую, вы выйдете к лестнице. Спускайтесь вниз и ударьте голову горгульи. Откроется решетка (когда-то это уже было, не правда ли?). Пройдите туда и оздоровитесь (если нужно, конечно). Бегите в дверь справа и спускайтесь вниз по лестнице. Проверьте все комнаты на предмет наличия пьяных монстров. Таковой, конечно, окажется (а что, обычное дело — пьяный монстр). Рядом с ним стоят различные алкогольные напитки. Возьмите одну из бутылок и отправляйтесь на главную площадь, а именно — к гориллообразному монстру на колодце. Подойдите к нему поближе и дождитесь, пока он выхватит у вас драгоценный напиток (долго ждать не придется). После этого он куда-то исчезнет, а вы, порассуждав немного о вреде алкоголя, сможете спуститься в колодец.

Оказавшись под землей, найдите сначала большой зал, а в нем — три рычага. Нажмите их все и направляйтесь в открывшуюся справа дверь. Там вы найдете немного сокровищ и новое магическое оружие — посох второго уровня. Обратите внимание на клетку, в которую сверху капают какие-то красные светящиеся капли. Как вскоре выяснится — это телепортер.

Выбирайтесь на поверхность и найдите загон с кобылой (или конем — если есть желание, можете проверить). Идите в дверь слева и окажетесь в башне **Craftsman Guild**. Поднимитесь по лестнице и заходите в помещение. Обследовав несколько комнат, вы найдете лестницу, ведущую на второй этаж. Поднимитесь по ней (Space) наверх и найдите еще одну такую же.

Следующий этаж окажется соломенной крышей. Там вы увидите каменные ступени. Они приведут вас на крышу башни. Обратите внимание на отверстие в центре. Падайте вниз и окажетесь на телепортере, который перенесет вас в новое, пока не исследованное место. Погуляв по комнатам, вы наверняка обнаружите три лестницы — одна вверх и две вниз.

Спускайтесь по любой из этих двух и окажетесь в очень мрачном месте, носящем гордое название Катакомбы.



Монстрик хочет в Тамбов, не стойте у него на пути

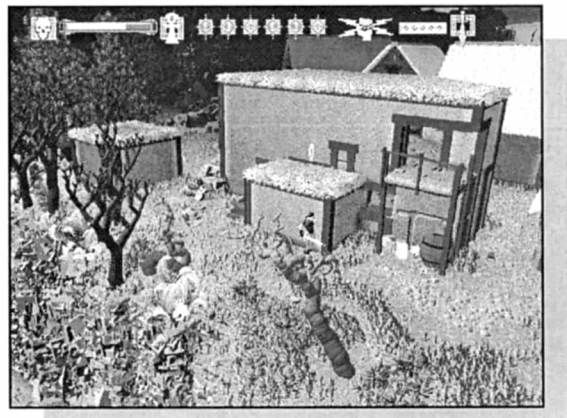
Здесь вам предстоит долго блуждать среди нар, заваленных скелетами. Кроме того, постоянно слышны чьи-то стоны. В общем, место, наводящее на мысли о бренности всего земного. Впрочем, вы сюда пришли не философствовать. Ваша задача на данный момент — поиск светящихся черепов. Найдя одну из таких вещиц, выходите из этой могилы и поднимитесь по синей лестнице. Вы придете в большой зал с несколькими пьедесталами. На некоторых установлены черепа, но не на всех. Вы уже поняли, что делать? После того, как вы установите череп на один из пьедесталов, снова спускайтесь в Катакомбы и найдите еще один. Установите его на следующую подставку и опять же спускайтесь к скелетам, но теперь обязательно (!) по левой лестнице. Идите вперед и, когда возможно, сворачивайте налево, пока не увидите экран с каменным столбом слева. В этом месте поверните направо. Вы придете в большую пещеру, посреди которой разверзлась огромная пропасть, слышно, как внизу плещется вода. Пройдитесь по краю пропасти и найдите светящиеся точки — это магический мост. Когда вы начнете движение по нему, светящиеся точки позади будут плавно гаснуть, а впереди зажигаться. Мост довольно извилист и очень узок — один неправильный шаг, и вы в пропасти. К счастью, там есть лестница наверх, поэтому можно подняться обратно и начать все сначала. Осторожно пройдите по нему на другую сторону (эта операция наверняка отнимет у вас много времени и лишит доброй половины нервов). На противоположной стороне возьмите справа магический меч и пройдите в единственное помещение здесь. Там вы найдете последний — третий — светящийся череп. Забирайте его и возвращайтесь в зал с пьедесталами.

Установите последний череп на платформу, и рядом откроется большая дверь. В следующей комнате вы найдете второй кусок **Eldersign**. А пока снимите со скелета медальон, возьмите маленький крест (справа). Теперь вы можете открывать двери с красными точками (до этого момента вам бы это не удалось). Возвращайтесь в комнату с телепортером, при помощи которого вы здесь оказались. Там включите желтый шар и послушайте жрицу. Она скажет, что вам пора отправиться на кладбище, а для этого нужен Святой Ключ (**Holy Key**). Он у вас уже есть (это крест), поэтому можно идти прямо сейчас.

Откройте дверь с красной точкой и заходите вовнутрь. Вскоре перед вами окажется лестница. Поднимайтесь наверх и окажетесь на главной площади. Идите к конюшне (путь туда описан выше). Рядом с ней вы увидите лестницу. Поднимайтесь на второй этаж и ударьте голову горгульи. Откроется решетка. Заходите туда и разбейте сундук, в котором обнаружится пара замечательных сапог. Когда герой их наденет, возьмите крест и отправляйтесь на главную площадь. Недалеко от нее находятся ворота в одну из башен, у которых разлита кислота ядовито-желтого цвета. Но на вас мощные сапоги, поэтому бояться нечего, тем более, что там вы найдете очередную голову горгульи, которую можете чисто по привычке ударить. Выходите из помещения и поднимитесь по лестнице рядом. Откройте дверь с красной точкой и спуститесь

по лестнице, ведущей вниз. Там поверните направо, возьмите ботинки и идите до конца налево. Проходите сквозь пики, а затем два раза через кислоту. Кстати, если немного постоять в сапогах на луже с кислотой, то она испарится.

В комнате, где вы окажетесь, можно взять очень мощное оружие — секиру. Забрав столь полезный предмет, выходите и направляйтесь в комнату справа. Спускайтесь по лестнице и выбегайте на площадь. Бегите направо и вскоре увидите большие ворота. Забегайте туда и жмите на рычаг. Вы увидите, как рядом опустится мост. Выход из замка открыт.

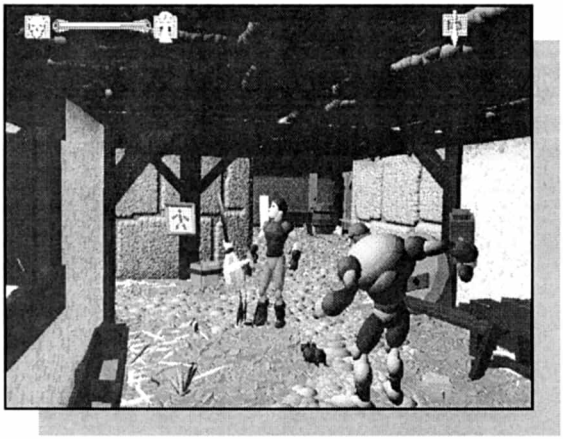


В сарае мирно дремлют демоны

Вы находитесь в Саду (**Garden**). Место довольно красивое, хотя монстров и здесь хватает. Причем здесь они отличаются особенным разнообразием. Вы встретите хищные цветы (с ножами вместо листьев), светло-зеленых существ, плюющихся красной жидкостью, деревья, бьющие ветвями по лицу. Здесь же водятся очень любопытные монстры — представьте себе небольшой шар, прыгающий на двух тонких ножках и издающий при этом забавные звуки. Но и это еще не все: в Саду на вас могут напасть древесные пауки — они отличаются от пауков в замке тем, что более живучие и атакуют мощнее. Если вы встретите такого (зеленого) паука — сразу приготовьтесь к отражению атаки (самому лучше не нападать), и когда монстр подбежит к вам поближе — бейте. Остальные существа не доставят вам много беспокойства.

Спускайтесь по лестнице, пока не увидите перекресток. Идите по менее заметной дороге (т. е. налево). Вскоре вы придете на Кладбище — самое зловещее и опасное место. Прежде чем открывать ворота, не поленитесь записаться. После этого подходите к воротам и открывайте их вашим крестом (если вы его не оставили где-нибудь — тогда придется вернуться). Когда решетка откроется, бегите прямо, затем направо по лестнице и в дальний левый угол. Там найдите спуск в склеп, в котором вы найдете доспехи первого уровня. Убейте внезапно появившегося монстра, и они — ваши. При выходе из склепа может оказаться так, что выход из него вам закрывает пара бессмертных монстров, которых вы наверняка встретили, пока бежали сюда. В этом случае попробуйте следующую тактику — вначале отойдите от выхода как можно дальше. Затем бегите к нему, поднимайтесь по лестнице и выпрыгивайте наружу. Если же это не получится, то придется загрузить ранее сохраненную игру.

Спросите у них: "Есть ли жизнь после смерти?"



Схватка неизбежна — вы испортили ему прическу

Теперь бегите к выходу с кладбища (или ко входу — это одно и тоже). Рядом с ним находится вход в церковь. Туда стоит зайти. Найдите единственную свечу, которая не горит, и ударьте по ней. Алтарь отодвинется в сторону, открывая ход в подземелье. Кстати, если у вас проблема с жизненной энергией, вы можете ее устранить, попив святой воды из чаши. Теперь можно спускаться в подземелье. Оно окажется всего лишь коридором, ведущим к выходу. Наверху вы окажетесь в одной из частей Сада. Пожалуй, это самая красивая его часть.

Идите вперед и у первого перекрестка сверните направо. Убейте хищное растение и возьмите третью часть **Eldersign**. Теперь тщательно обследуйте сад. Когда увидите темную лужайку, окруженную со всех сторон растительностью, сразу же запишитесь — предстоит серьезный бой с большим количеством **Amazon People**. Когда вы с ними расправитесь, откроется дверь в левом верхнем углу. Она ведет в Пещеру, в которой живет Колдунья. Отправьте ее в мир иной и возьмите кольцо. Теперь вы можете открывать синие двери.

Возвращайтесь на лужайку и возьмите справа четвертую часть **Eldersign**. Как видите, дело двигается.

Снова идите в Пещеру и включите желтый шар. Святая произнесет свою речь, в результате чего в одном из отсеков пещеры появится действующий телепортер. Выглядит он как четыре небольших столба. Становитесь в центр, и вас перенесут на кладбище. А отсюда недалеко и до замка, где надо продолжать поиски.

Вернувшись в родной замок, прежде всего найдите конюшню (где вы уже не раз побывали), но не заходите туда. Справа находится вход в башню. Поднимитесь на последний этаж и подойдите к клетке. Откройте дверь и заходите. Там вы найдете самое мощное оружие — Золотой Меч.

Отправляйтесь на главную площадь и пройдите экраном правее. Поднимайтесь на очередную башню. Пробегайте через небольшой коридор с качающимся топором, пропустите дверь слева и идите вниз. Бегите до конца налево и проходите в дверь. Вы окажетесь в зале с бомбами на полу. Пройдите его прямо и поднимитесь по лестнице слева. Наверху откройте синюю дверь и заходите. Убейте двух летающих монстров и выходите в дверь справа от той, через которую вошли. Поднимайтесь по лестнице как можно выше, пока не увидите странный предмет, окруженный магическим барьером. Устранить барьер вы пока не можете (не говоря уж о том, чтобы взять предмет), поэтому идите через дверь в левом верхнем углу, откройте синюю дверь и становитесь на телепортер. Вы окажетесь на вершине башни. Здесь вам предстанет Волшебник, собственной персоной. Конечно, он заслуживает немедленного наказания без суда и следствия. Приведите свой приговор в исполнение — наградой за это будут доспехи второго уровня.

Подойдите к телепортеру и окажетесь в той комнате, где был магический барьер. Теперь он отсутствует. Возьмите магический символ и спускайтесь этажом ниже. Пройдите через дверь в правом верхнем углу экрана — там вас ждет пятый кусок **Eldersign**. Снова спускайтесь вниз, пока не увидите большую дверь с рогатым черепом сверху. Направляйтесь туда и задействуйте желтый шар. После принятия очередной порции наставлений, становитесь на телепортер, и вы снова в Саду.

Толстяк на колодце больше не жилец... Выходим один на один

Вашей первоочередной задачей является поиск Деревни. Идите вперед, затем два раза направо. Придя в деревню, первым делом найдите колодец (не яму с водой, а именно колодец). Вам нужно упасть в него, но сделать это не просто. Его бордюр слишком высок для вас. Можно поступить по-другому. Рядом с колодцем есть дом с синей дверью. Заходите в него и поднимитесь по лестнице на второй этаж. Пройдите на балкон и, немного разбежавшись, прыгайте.

Итак, вы на дне колодца. Воды, конечно, в нем нет. Исследуйте все ходы и возьмите магический предмет в виде шестиконечной звезды. Выбирайтесь на поверхность. Здесь вы увидите, что в деревню вернулись жители. Некоторые будут даже вставать на колени перед вами (за что, спрашивается?).

Рядом с колодцем есть склеп (он больше похож на нагромождение камней, заросших растительностью). Зайдите туда и используйте желтый шар.

Выбегайте из церкви. Поблуждав по деревне, вы наверняка заметите, что некоторые из местных жителей праздно сидят у своих домов и откровенно бездельничают. Попробуйте подойти к любому из них поближе, и вам покажут, в какую сторону идти (если не покажут — ударьте мечом — это хорошо действует). Следуя указанной ими дороге, вы придете в небольшое охотничье селение (**Hunter's Lodge**), состоящее, ни много ни мало, из двух домов.

Прогуляйтесь по комнатам обоих домов. Обратите внимание на камин с лампой внутри. Лампа вам вскоре будет нужна для похода к Некроманту. Но взять ее нельзя, так как в камине горит огонь. Следовательно, напрашивается логический вывод — огонь нужно потушить. Для этого зайдите в дом с чучелом медведя (на стене) и ударьте его. Выходите отсюда и проходите прямо, в следующий дом. Как видите, огонь погас (авторы игры несколько своеобразно подошли к решению этой головоломки). Возьмите там из камина лампу. Теперь вы полностью подготовлены к путешествию в подземелья Некроманта.

Возвращайтесь в деревню и найдите большую яму с лестницей. Обойдите ее стороной и заходите в лес (опасайтесь деревьев — они больно бьют своими ветками). Ваша задача — найти древние руины. Они выглядят как остов дома с сохранившейся лестницей (и больше ничего). На первом этаже этих развалин вы увидите телепортер в виде большого розового шара. Подхо-

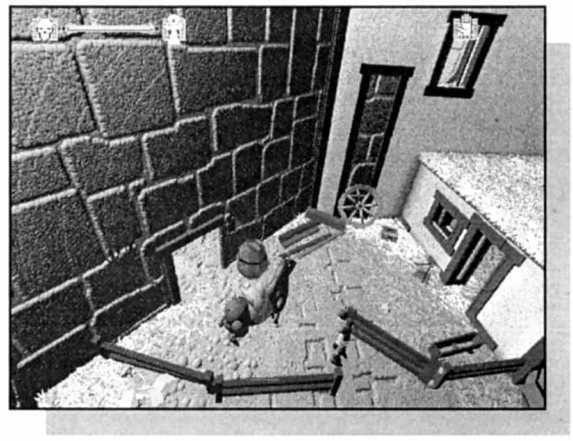
дите к нему поближе, и он перенесет вас в странное узкое подземелье без всяких ответвлений и дверей. Идите по нему и поднимайтесь по лест-нице. Вы снова увидите солнце. Но это ненадолго. Поднимайтесь по каменным блокам и заходите в дверь. Здесь будет еще один телепортер.

Вы в Логове Некроманта. Переходите из комнаты в комнату, пока не придете в большой синий зал с каменными лестницами по краям и в центре. Здесь вы и увидите этого злодея. Он не слишком силен, но хорошо владеет магией. Убейте его и возьмите с одной из лестниц кусок **Eldersign**.

Все, все помощники Архимага уничтожены, **Eldersign** почти собран (остался последний — седьмой — кусок). Пора взяться за корень зла — самого Архимага.

Запишите игру и зайдите в телепортер (это там, где клетчатый пол) — вы перенесетесь в Темную Башню (**Dark Tower**). Место довольно любопытное. Не сразу понятно, что же здесь делать. Приглядевшись, вы заметите несколько сундуков, стоящих в первой комнате. Таких (или примерно таких) комнат будет несколько, но в каждой из них задача одна — открыть именно те сундуки, которые ликвидируют магические барьеры к телепортерам. Расположены они каждый раз по-новому. Кстати, в одной из таких комнат (в пятой) вы найдете много телепортеров, и все действующие. Там вы должны вначале открыть один сундук, а затем телепортироваться к монстру справа. Убив его, вы сможете встать на новый телепортер. Имейте в виду, что во всех лабиринтах есть различные препятствия (качающиеся топоры, круглые цилиндры с острыми ножами, просто монстры и т. д.).

Имейте в виду — время идет. Поэтому почаще записывайтесь, если же где-то потеряли много времени — считайтесь и действуйте более оптимально. Вот, пожалуй, и все. После 5 головоломных комнат вы оказываетесь на первом уровне Темной Башни, здесь вы должны найти седьмую часть **Eldersign** и волшебный свиток и после этого телепортироваться на второй уровень. Ну а там вы наконец-то встретите и самого Архимага. Круглый зал, в котором вы окажетесь, достаточно просторен для маневров и имеет удобное возвышение в центре. Когда Архимаг явится вам во всей своей красе, сразу бегите к нему и начинайте атаковать. Причем только физическим оружием — магия на него почти не действует. Когда вы уничтожите этот символ зла, в центре зала появятся части символа добра и благополучия, которые вы так тщательно отыскивали. Они начнут вращаться все быстрее и быстрее. И через мгновение древний амулет **Eldersign** будет восстановлен.

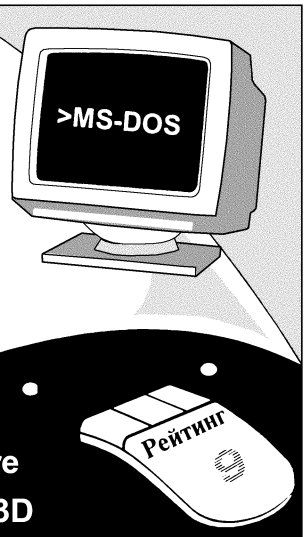


Налево пойдешь — монстра найдешь
Направо — то же самое...

Вскоре наш герой найдет свою возлюбленную, и вашим глазам предстанет трогательное зрелище встречи любимых. Они поднимутся на вершину самой высокой башни и, взявшись за руки, будут долго смотреть вдаль и на солнце, выглянувшее из-за туч.

Little Big Adventure/ Relentless

Маленькое большое приключение/Неуемный



Год выпуска	1994
Распространитель	Electronic Arts
Разработчик	Adeline Software
Категория	Приключение,3D

Минимальные условия	486-66 RAM 4 Мб
Оптимальные условия	Pentium 90 RAM 8 Мб
Графика	Hi Res
Размер	1 CD RIP 36 Мб zip 11 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

9 6

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	9

Общая оценка **9**

Маленькое большое приключение

Не стоит кривить душой и говорить, что есть такие люди, которым не нравились бы в детстве управляемые на расстоянии игрушки (самый простой пример — радиоуправляемые автомобильчики). Вышла игра довольно давно — в 1994 году, но и сейчас она не кажется устаревшей. Причина этого и в великолепном качестве графики, и в столь модном и сейчас изометрическом показе (чуть сверху и сбоку), да и просто в самой задумке игры: планета населена какими-то игрушечными персонажами, и нам предстоит освободить ее от злодеев, не становящимися добрее от своего забавного (на наш взгляд) вида. Игра подойдет как и для детей, так и для игроков старшего возраста. Тут есть все — и драки, и много-много "ходилки", да и думать надо, будучи при этом весьма наблюдательным и быстрым. По сути, в игре мы попадаем в свой особый мир, живущий по своим законам, и какая разница, что населен он игрушками — чего только не бывает на свете! Мы будем управлять главным героем по имени Твинсен, помогая ему спасти этот мир. Сюжет, в принципе, незамысловат, но очарование игре придают и забавные персонажи, великолепно выполненные графически, и забавные звуки — короче, та изюминка, что начиняет любую по-настоящему достойную мультимедийную игру.

Установка и настройка игры

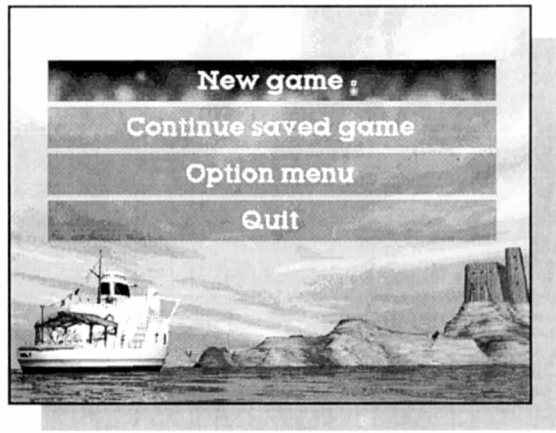
Установка игры

Все просто и тривиально: нужно лишь указать диск и директорию, куда следует установить игру, далее программа установки занесет туда все необходимое и включит программу настройки параметров.

Настройка игры

После установки игры подключится программа настройки, но позже возможно вызвать ее и самостоятельно (программа **Setup.exe**). Первый вопрос — о языке: можно выбрать английский, французский, немецкий, испанский или итальянский. В следующем экране следует настроить некоторые технические установки. Первая строчка — выбор типа видеокарты, последующие две — выбор звуковой карты для озвучивания музыки и просто звуков: надо выбрать из списка ту (нажатие клавиши Enter), которая установлена на данном компьютере. Следующий пункт (**Speech Configuration**) относится к настройке "разговорности" игры. **Spoken Language —** устанавливает язык, на котором будут говорить герои игры (английский, французский

или немецкий). **Display Text in the Game** — состояние **Yes** устанавливает параллельный с голосом вывод произносимого текста на экран. **Keep Speech Files ...** — в случае, если установлено **Yes**, то необходимые файлы для озвучивания предварительно помещаются на жесткий диск (а не читаются с компакт-диска). Игра при этом немного быстрее, но при этом может понадобиться дополнительно где-то до 25 Мб свободного места. Немного может спасти положение следующий пункт, удаляющий эти файлы с винчестера. Пункт **Save parameters** сохраняет данные настройки для использования в игре. Убрать игру с компьютера можно, задействовав пункт **Uninstall the Game**.



Главное меню игры... вот это дизайн!

Возможные проблемы и их устранение

Игра предназначена для режима DOS, так что лучше и не пытаться ее запустить из-под Windows — вероятнее всего, ни к чему хорошему такая попытка не приведет. Если игра не хочет работать корректно, возможно, надо точнее указать тип видео и звуковой карты. Если и это не поможет, тогда следует установить тип видеокарты **VESA Compatible** и отключить в соответствующих пунктах использование звуковой карты.

Система меню

Меню в игре достаточно просты — красиво подсвеченные строчки, перемещаться по ним следует с помощью ←↑↓→, выбор — по нажатию Enter.

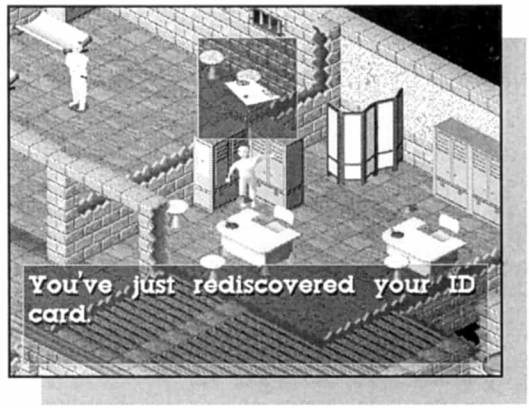
Меню верхнего уровня несложно: строчка для продолжения ранее сохраненной игры из списка (**Continue saved game**), выход из игры (**Quit**), начало новой игры (**New game**) и подменю разнообразных настроек и сервиса (**Option menu**).

Требует детального рассмотрения меню опций. Меню настроек содержит три подменю.

Настройка звука (Volume setting)

Как и обычно, верхняя строчка служит для возврата в меню верхнего уровня. Самая нижняя строчка (**Save parameters**) предназначена для сохранения выставленных установок, остальные пять — для задания уровня громкости: **Music** — громкость музыки в игре, **Sound effects** — громкость звуковых эффектов, **CD** — звучание музыки с компакт-диска, **Line In** — громкость от устройства, возможно, подключенного через соответствующий вход к звуковой плате, **Master** — общий, глобальный уровень громкости. В случае, если в программе **Setup.exe** было установлено отсутствие звуковой карты, в лучшем случае можно рассчитывать на пункт **Music**, да и тот не изменить.

Управление записанными играми (Saved games management)



Без ID card ты букашка, а с ID card — человек

Совершенно необходимо что-то делать с записанными играми. В этом плане игра несколько недоработана: нельзя сохранить игру под использованным ранее именем — предварительно надо стереть эту старую запись. Для этого и предназначен пункт **Delete saved game**. Строчка **Copy saved game** служит для вызова экрана, где будем вводить имя сохраняемой игры: на экране представлена, в принципе, вся клавиатура, можно выбирать нужный знак либо с помощью клавиш курсора и пробела, либо впрямую набирая нужное слово. В принципе, игра автоматически будет запоминаться после прохождения некоторых ключевых моментов, но лучше это делать самому — ведь неизвестно, удалось ли уже дойти до такого момента или нет. Хотя неудобно то, что этим действием лишь копируется выбранная игра с того места, где она в предыдущий раз автоматически запомнилась.

Расширенные параметры (Advanced options)

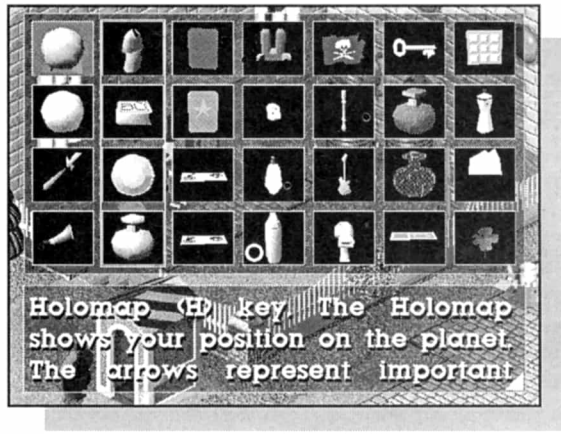
Они уже предназначены непосредственно для игры. Параметр **Aggressive** может быть установлен в ручное (**Manual**) или автоматическое (**Auto**) состояние. В первом случае нажатие клавиши [Space] в агрессивном режиме приводит к нападению, когда Твинсен сам определяет, какой рукой или ногой бить, во втором случае надо еще дополнительно для удара нажимать клавиши курсора: [←]/[→] — удар соответственно левой/правой рукой, [↑] — удар ногой. Лучше поставить автоматический режим. Параметр **Polygon detail** устанавливает либо полное изображение всех деталей (**Full**), либо частичное — если игра немного "тормозит", лучше пожертвовать детальностью. Если нет проблем с быстродействием компьютера, то можно установить и следующий параметр **Shadows** в состояние **On** — будут показываться тени от всех объектов в игре, что, безусловно, только прибавит ей реалистичности, в отличие от отсутствия или только частичного присутствия теней (**Character shadow**). Параметр **Scenery Zoom** лучше установить в состояние **No Scenery Zoom**, если нет никаких проблем с быстродействием или выводом изображения — так еще больше приблизимся к тому, что же хотели показать нам создатели игры. Правда, все отличие в том, что моменты анимации зачастую просто показываются в более крупном масштабе.

Основной игровой экран

Основной вид экрана

Как уже упоминалось, для Игрока все представлено в изометрии, когда его взор исходит из точки, расположенной несколько выше и в стороне от главного героя игры. Это довольно-таки удобно — виден объем, кроме того, сразу обозреваем все пространство, впереди, сбоку, сза-

ди, легко вовремя заметить врага (или просто что-то интересное). При желании можно укрупнить то место, где находится герой игры — нажатие клавиши F5 — но при этом значительно уменьшается обзор, так что лучше всего применять такое изменение масштаба только при отсутствии опасности, когда нужно что-то получше рассмотреть. Опять же для удобства Игрока существует такой сервис, как центрирование экрана относительно главного героя: после нажатия клавиши Enter его фигурка будет располагаться по центру (иногда это может быть удобно, иногда — нет). Видим не всю местность сразу, а как бы срез ее. Перейдя через границу "среза", попадаем в следующую сцену, следующий "срез".



"Нет в кармане пустяка, носового нет платка"

Чтобы выйти в меню игры, не прерывая ее, следует нажать клавишу F6. Самая верхняя строчка (**Return to game**) служит для возврата в игру. Остальные пункты точно такие же, как и содержание строчки **Option menu** в главном меню.

После нажатия клавиши Esc либо выходим в главное меню, которое встречало нас в самом начале, либо продолжаем игру (пункт **Continue**). Также клавиша Esc используется для прерывания вывода текста или анимационной заставки.

Экран инвентаря

После нажатия клавиши Shift игра приостанавливается, и на экране показывается инвентарь, то есть то, что подобрал главный герой игры Твинсен к этому моменту. Экран разделен на две части: в верхней — двадцать восемь квадратиков, в которых показывается изображение имеющегося предмета, ниже — его описание. Кстати, обратите внимание, как радостно пляшет Твинсен, когда удается подобрать что-нибудь особо полезное — это очень интересно.

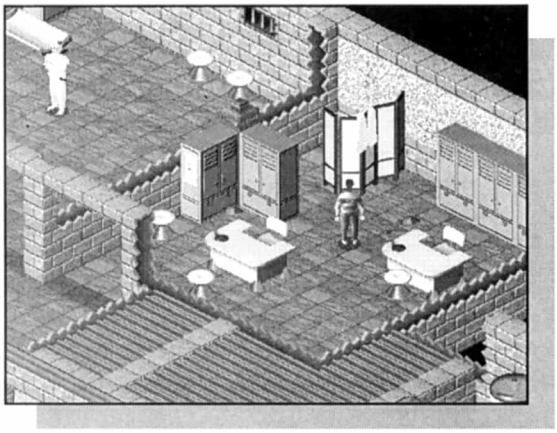
Когда текст не умещается на экране, продолжить его вывод можно нажатием клавиши Space. В данном случае внизу справа от текста нарисован маленький белый треугольник. Такие случаи могут происходить постоянно в игре — при разговоре, прочтении описания или когда-либо еще.

Активный предмет подсвечивается светлым фоном (вместо черного), использовать объект можно, нажав клавишу Enter. Подробно о предметах, находимых в игре, об их назначении и использовании, будет рассказано далее.

Вернуться к нормальному виду экрана — нажатие клавиш Shift или Esc.

"Поведенческий" экран

Поведение главного героя игры должно быть совершенно определенным в каждой конкретной ситуации, и какое именно, должен определить руководитель — Игрок. После нажатия клави-



Кому бы набить морду?

ши Ctrl появится небольшой экранчик: вверху его четыре анимированных картинки, каждая из которых описывает поведение Твинсена, если заставить его вести себя так. Прямо под ними — строчка с текстом, какой режим. Выбрать нужный тип поведения можно, переместив выделение с помощью клавиш курсора на нужную картинку, или воспользовавшись клавишами F1-F4.

Кроме выбора нужного типа поведения, этот экран также показывает: состояние здоровья — красная линия, уровень волшебной мощи — синяя полоса (находится под красной, изначально ее нет), количество денег — цифра рядом с изображением золотой монеты, ключи — цифра рядом с изображением ключика, количество "дополнительных" жизней — квадратики с изображением четырехлепесткового (то есть приносящего удачу) клевера: в случае гибели место игры сохраняется, Твинсен оживает, но на один "клевер" уже будет меньше — он уже будет не таким ярким, а как бы затемненным. Сначала у Твинсена имеется две дополнительных жизни.

Имеет смысл отдельно рассказать о каждом типе поведения, о присущих особенностях, и для чего каждый может использоваться.

Поведение "Нормальное" (Normal)

Может вызываться нажатием клавиши F1. В этом режиме герой игры ходит с нормальной скоростью. При этом он не наталкивается на стенки и препятствия с потерей здоровья, но не может убежать от врагов или их выстрелов. Как и при прочих типах поведения, нажатие клавиши Space приводит к выполнению характерного действия. При нормальном поведении для Твинсена это разговор с другими персонажами, чтение, поиск или использование чего-либо около себя (к примеру, переключение рычагов) — что конкретно, зависит от местонахождения. Если нет опасности, лучше выбрать именно этот тип поведения.

Поведение "Спортивное" (Athletic)

Может вызываться нажатием клавиши F2. Характеризуется высокой скоростью передвижения (Твинсен бежит) и опасностью при столкновении с чем-либо (портится здоровье). Нажатие клавиши Space — прыжок вперед. Если оставить Твинсена на некоторое время в покое, то он дышит глубоко, делает легкую зарядку, и, вообще, ведет себя довольно спортивно. Имеет смысл использовать, когда надо быстро пробежать мимо врага (убежать от него) или быстро дойти до него, пока тот что-либо плохое не сделал.

Поведение "Агрессивное" (Aggressive)

Может вызываться нажатием клавиши F3. Скорость передвижения обычная, но настрой у Твинсена весьма агрессивный, что можно понять даже по его злому взрыкиванию. Клавиша Space — удар, если при нажатой клавише пробела еще и использовать клавиши курсора, то

можно несколько менять удары (в ручном режиме агрессивности). Данное поведение используется, когда надо кого-то забить.

Когда будет найден магический шар, нажатие клавиши Alt вызывает его бросок — это нападение лучше рукопашного боя (тут есть "дальнобойность").

Фанфрок спрятался, Твинсену скучно и одиноко

Поведение "Осторожное" (Discreet)

Может вызываться нажатием клавиши F4. Скорость передвижения — пониженная, что и понятно, ведь невозможно быстро идти крадучись. Нажатие клавиши Space — Твинсен приседает, прячется. Как правило, данный тип поведения нужен в очень ограниченном числе случаев. Но иногда только такое поведение позволяет избежать нападения врагов.

Население планеты

Люди Их раса, называются кветч (quetch). Бывают двух типов — обычные граждане и предатели, работающие на существующий режим. К ним также относятся и доктора.

Слоны Почти всегда враги, их раса называется Гробос. Очень сильны, некоторых просто так не убить.

Рабибуны Создания, напоминающие тощих высоких кроликов.

Сфероиды Круглые шарики с тощими ветками-руками вокруг.

Военные Толстячки в зеленой униформе, вооружены винтовками.

Монстры и самый главный злодей — **доктор Фанфрок**

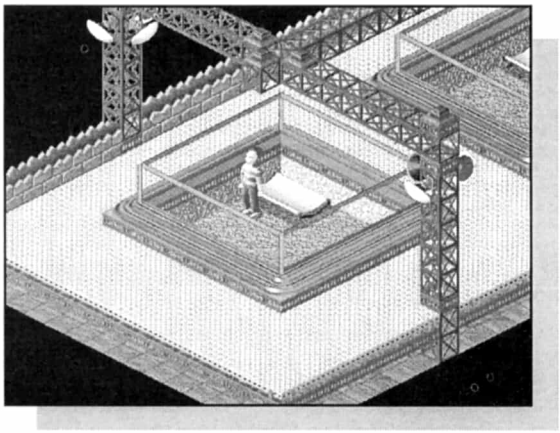
Все предметы, которые возможно найти в игре

Деньги

Маленькие золотые монеты, служат для оплаты, в игре называются **Cashes**. По большой цифре, появляющейся после того, как монета подобрана, можно понять, какую сумму взяли.

Здоровье

Маленькое красное сердечко, служит для частичного поправления здоровья (смотри состояние красной полосы "здоровья"). Как и в случае с деньгами, если не появляется цифра, значит, сердечко весом в одну условную единицу, если есть цифра, значит, ценность сердечка составляет именно столько условных единиц.



"Сижу за решеткой в темнице сырой"

Бутылочки восстановления магической энергии

Небольшие бутылочки синего цвета, служат для частичного восстановления потраченной магической энергии (смотри состояние синей полосы "магии").

Ключи

Маленькие ключики, предназначены для открывания ранее закрытых дверей.

Голографическая карта (Holomap)

Голубой шар, после включения показывающий текущую позицию на планете и название этого места. Может вызываться нажатием клавиши [H]. С помощью клавиш курсора можно менять точки на карте. Сама карта находится в одном из шкафчиков в тюрьме.

Туника (Tunic)

Эта магическая одежда сине-серого цвета дает первый уровень энергии. Находится в одном из шкафов в доме Твинсена.

Красная магнитная карта (Red Magnetic Card)

Открывает дверь с красным замком около музея на Острове Проксима. Ее Твинсен может получить от Фальшивомонетчика (на Острове Проксима).

Устройство для полета (Proto Pack)

Дает возможность летать на некотором расстоянии от поверхности. Необходим в музее на Острове Проксима.

Пиратский флаг (Pirate Flag)

Черное полотнище с "Веселым Роджером". Его можно прикрепить на катамаран, чтобы высадиться на острове повстанцев. Находится в музее на Острове Проксима.

"Наследственный" ключ (Ancestral Key)

Открывает секретную комнату в доме Твинсена. Находится среди сокровищ пирата Ле Борнэ.

Клавиатура (Keypad)

Открывает числовой замок в Телепортационном Центре. Ее можно получить у слона-моряка на Острове Проксима.

Магический шар (Magic Ball)

Желтый шар, оружие. Выброс по нажатии клавиши [Alt] — шар вылетает и ударяет в цель, после чего возвращается к Твинсену. Очень удобное оружие "дистанционного" действия, единственный недостаток — это то, что оно несколько расходует магическую энергию, в отличие от боя руками-ногами. В зависимости от текущего "режима поведения" траектория полета шара

будет различной. По мере возрастания магической мощи точность броска будет возрастать. Шар находится в одном из шкафов в доме Твинсена.

Книга Бу (Book of Bu)

Дает умение читать руны, разговаривать с животными, а также дает второй уровень энергии. Находится в подземном храме в Пустыне Белого Листа.

Голубая карточка клуба эльфов (The Elves Club Blue Card)

Ее можно получить у эльфа, запертого за печать богини Сенделл в Пустыне Белого Листа. Покрытая звездным порошком, карта позволяет открыть дверь, ведущую к замерзшему озеру чистой воды.

Лыжная доска (Snowboard)

Может быть использована только в Гималаях, между двумя флажками на спуске, чтобы побыстрее добраться вниз или просто развлечься.

Магическая флейта (Magic Flute)

С помощью мелодий этой флейты можно разморозить воду или заставить вырасти цветы в пустыне. Находится под Отмеченным камнем на Острове Проксима.

Кофейник (Coffee Pot)

Его надо вернуть слону-моряку, который проживает на острове Проксима.

Бутыль с сиропом (Bottle of Syrup)

Бутыль содержит очень концентрированный красный сироп. Бутыль можно взять в аптеке на острове-тюрьме Цитадель. Будет использована на Главном Острове (**Principal Island**) для улучшения качества воды.

Магическая сабля (Magic Saber)

После подключения ее нажатием клавиши Enter теперь нажатие клавиши Alt вызывает удар этим самым сильным на планете оружием. Однако, его всегда можно опять заменить магическим шаром.

Медальон богини Сенделл (Sendell's Medallion)

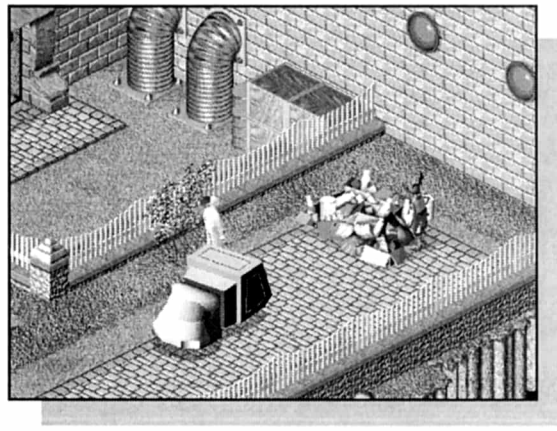
Дает третий уровень энергии. Находится в потайной комнате в доме Твинсена.

Идентификационная карточка Твинсена (Twinsen's ID card)

Удостоверение личности. Находится в шкафчике в тюрьме.

Мега-пингвин (Mega Penguin)

Ходячая игрушка. Продается в магазинах, обычно стоит 3 монеты. Может использоваться в



Помойка для каждого диссидента — дом родной

подземном храме Бу в Пустыне Белого Листа для открывания двери. Очень нелюбима красными слонами, а потому может с успехом применяться для отвлечения их внимания.

Космическая гитара (Space Guitar)

Может быть найдена в середине Пустыни Белого Листа. Необходимо отдать музыканту в кафе на Острове Типпетт.

Пустая бутыль (Empty Bottle)

Появляется в инвентаре после использования бутылки с красным сиропом. Необходима для того, чтобы набрать чистой воды и получить четвертый уровень магической энергии.

Премиальный лист (Bonuses List)

Дает расположение всех коробочек для клевера (смотри далее).

Горн Гоули (Gawley's Horn)

Предназначена для взлома печатей (пломб) Сенделла. Находится в потайной комнате в доме Твинсена.

Фляга чистой воды (Flask of Clear Water)

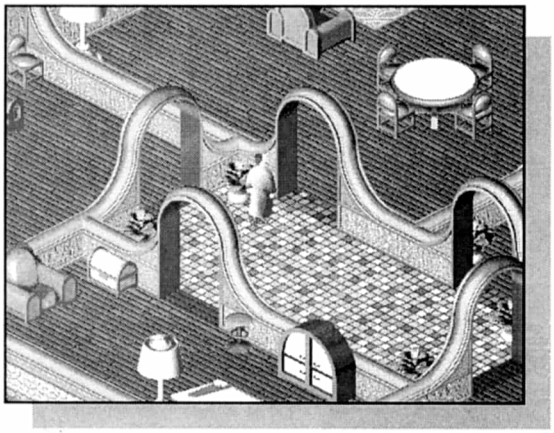
Этот магический символ дает четвертый уровень энергии. Находится в Гималаях. Необходима для взрыва Рунного Камня в Крепости.

Пропуск ван дер Руха (M. Mies van der Rooh's pass)

Позволяет проникнуть в Телепортационный Центр.

Топливо (Gas)

Канистра с экстрактом молассы. Предназначен для работы механических средств передвижения. Необходим для работы транспортных средств. Канистра с топливом на десять поездок обычно стоит 30 монет.



Тщетные поиски пропавшей супруги

Фен (Hair dryer)

Продается серой личностью на Острове Проксима. Необходимо отдать слону-изобретателю.

Билет на паром (Ferry Ticket)

Красно-желтый листок, позволяет воспользоваться паромом.

Счастливый листок клевера (Lucky Clover Leaf)

Позволяет ожить после гибели и заново попытать счастья в преодолении трудностей. Если нажать Enter, то полностью восстановится здоровье и магическая сила, что может быть весьма необходимо перед какой-либо особо напряженной схваткой.

Пустые ящички для клевера

Позволяют набрать больше жизней, чем изначальные две. Можно найти еще три коробочки.

Общие рекомендации по игре

Внимательно обследуйте все закоулки — сундуки, бочки, цветки, мусорные бачки, короче, все, что попадется на пути — можно найти массу полезных и необходимых вещей.

Не бойтесь своей жестокости по отношению к другим — убийство может принести деньги (чаще всего), а также ключи или что еще...

Прежде чем разговаривать с другими персонажами, не забудьте переключиться в нормальный тип поведения.

Если какая-то дверь не открывается, то это значит, что, возможно, надо предварительно найти ключ.

Для переключения рычагов можно использовать бросок волшебного шарика.

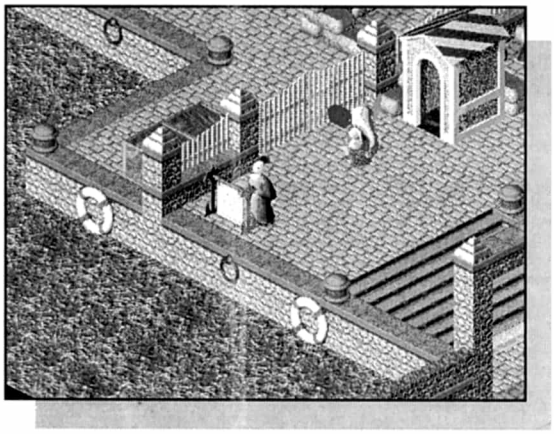
Не забывайте сохранять (то есть копировать) игру перед опасными местами (или теми местами, которые могут быть опасны).

Приятная особенность игры: если покинуть текущую сцену, а потом вернуться, то предметы, которые там нашли, можем найти опять. Это очень полезно, если хочется набрать побольше денег или восстановить здоровье.

Беседуйте с другими обитателями этого мира — можно получить полезную информацию, которая может впоследствии помочь.

Лучший способ передвижения — бегом! Только будьте поосторожней, не бейтесь лбом...

Если что-то не получается, то можно вернуться к решению этой проблемы позднее — не исключено, что через некоторое время Твинсен сможет сделать необходимое действие.



Используйте на слоника противотанковую гранату

Для переключения режимов поведения лучше использовать функциональные клавиши F1-F4.

Не оставляйте находки лежать — через некоторое время они исчезают.

В зависимости от текущего режима поведения магические шары могут лететь разными траекториями — это можно использовать. То же относится и к применению меча.

Прохождение игры

Вступление

Итак, мы погрузились в действие этого игрового мира. Власть здесь захватил жестокий доктор Фанфрок (“Забавный Сюртук”, мда...), никаких

вольностей больше не дозволяется — везде его вооруженные приспешники, чуть что — и через телепортеры вызываются клоны расы слонов, которые жестоко подавляют любое проявление инакомыслия. Твинсен заключен в тюрьму, откуда ему с нашей помощью предстоит выбраться и освободить планету от мрачного ига тирана.

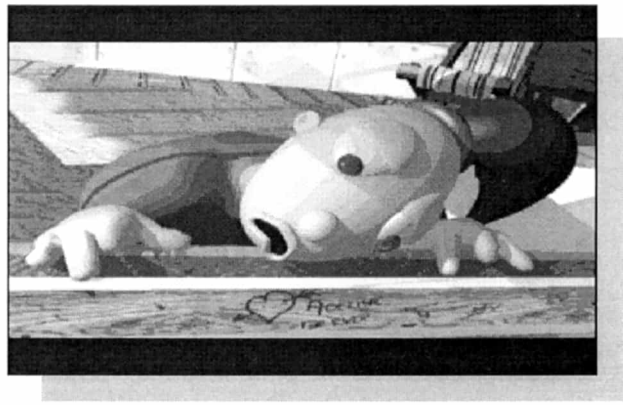
Существуют разные способы (последовательности) прохождения игры. Мы укажем возможный вариант, но это не значит, что следует всегда без отклонений следовать ему. Однако, зачастую последовательность важна — иначе не пройти далее. Но всегда есть возможность поэкспериментировать.

Остров-цитадель (Citadel Island)

Тюрьма

Мы, то есть Твинсен, в тюрьме. Надо отсюда выбираться. К счастью, режим тут не очень строгий, охранник даже на своей летающей площадке спускается вниз в камеру Твинсена (1 на рис. 1). Мы же переключаемся на агрессию (клавиша F3) и насмерть забиваем предателя. После его смерти останется золотая монетка, которую и подберем (деньги не бывают лишними), после чего постараемся не упустить площадку: встанем на нее и поедем прочь из заточения. В конце пути нас будут ожидать служащие тюрьмы (2 на рис.1), которые, если им не помешать, вызовут прибывающих по телепортеру слонов (а итог будет один — пара выстрелов, и Твинсен опять в тюрьме). Чтобы успеть, нужно быстро пробежать налево (атлетический режим), где около пульта с красной кнопкой стоит охранник, далее — режим агрессии и забить врага, на давая ему пройти к тревожной кнопке. Убив доктора, получаем ключик, который откроет ворота в следующие помещения. Там еще один охранник — забиваем его, пока не вызваны слоны (3 на рис. 1). Прямо — лестница, справа — две комнаты. Зайдя в правую (5 на рис. 1), одеваем комбинезон работника тюрьмы, висящий за ширмой. Обследовав два отдельно стоящих шкафчика, забираем голографическую карту и идентификационную карточку Твинсена. Другие три шкафчика после настойчивых подпрыгиваний Твинсена принесут сердечки здоровья. Напомним, что брать можно только в нормальном режиме, который тут и безопасней — уж больно много тут разных углов и мебели, на которую можно налететь, если бежать. Так, комбинезон — неплохая маскировка, даже находящийся в соседней комнате охранник не распознал бывшего заключенного (4 на рис. 1). Радостно забьем его за это.

Осмотрев бочки у лестницы, можно найти сердечки здоровья, после чего подниматься наверх (налево ходить не стоит, и уж тем более открывать дверь, за которой стоит слон). Первым делом убьем охранника, стоящего у красной кнопки (6 на рис. 1), потом доктора — его смерть принесет нам ключ от двери, ведущей наружу (а без "маскировочного" комбинезона тревожная кнопка была бы сразу же нажата). Выходим из темницы на свежий воздух.



"Привет с большого бодуна"

В городе

Итак, Твинсен на свежем воздухе (1 на рис. 2). Правда, свежим этот воздух можно назвать только с большой натяжкой — сразу же наталкиваемся на вояку в зеленой шинели с винтовкой. Не нарываясь на грубость, аккуратно проходим мимо стражника, позади его будки (можно даже в "осторожном" режиме) в закуток со свалкой мусора. Пообщавшись там с копающимся в мусоре рабибуном, узнаем, как наилучшим образом выйти за ограду. Конечно, можно подождать, пока мусоровоз откроет ворота, уезжая за территорию, и пробежать, возможно, "поймав" несколько выстрелов от охраны. Но лучше спрятаться среди мусора и в кузове грузовичка "уехать" на свалку — для этого присядем (клавиша Space в "осторожном" режиме **Discreet**) — следующая остановка уже на мусорной свалке города (2 на рис. 2). Поговорив с прогуливающимся слоном, выслушиваем совет читать все объявления. Теперь можно зайти в дверь (3 на рис. 2). Там поможем рабибуну открыть сундук, прикарманив при этом 25 монет (из радиоприемника около кровати можно "натрясти" сердечко здоровья). Проходим по дороге к следующей сцене. Не уходя далеко от "границы", видим в тротуаре решетку (5 на рис. 2). Встав на нее и подпрыгнув (клавиша Space в режиме **Normal**), опускаемся в канализацию. Там рабибун советует нам подобрать пустой ящичек, в который потом можно будет положить лист клевера, ежели таковой будет найден (а это будет дополнительная жизнь). Взяв лежащую там неподалеку коробочку с изображением листа клевера, перебираемся на другую площадку, которая приносит нам 5 монет (в левой бочке) и массу сердечек здоровья (грибы и другая бочка). Чтобы выбраться на поверхность, надо подойти к самому краю прохода, а потом прыгнуть на другую сторону — в итоге оказываемся на той стороне, где находится "подъемная" решетка. Табличка на развилке (естественно, уже на поверхности) приносит нам информацию, что этот город называется Люпин-Бюрг (**Lupin-Burg**). Ничего полезного по пути нет, Твинсен хочет как можно быстрее попасть к своей девушке, которая ждет его у их дома. Для этого быстро пробегаем через все сцены (в низ экрана), в итоге попадаем, куда стремились.

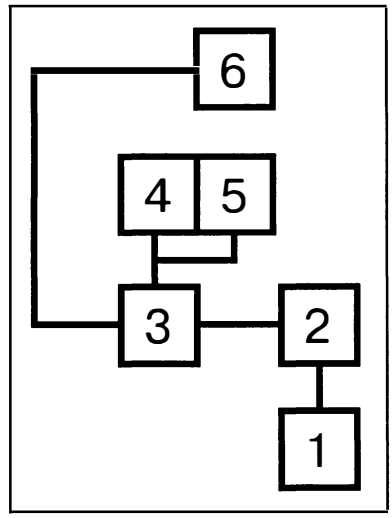


рис. 1. Схема помещений тюрьмы

1. Тюремная камера Твинсена
2. Первый пост тюремщиков
3. Второй пост тюремщиков
4. Комната отдыха тюремщиков
5. Кабинет с одеждой
6. Третий пост тюремщиков и выход из тюрьмы

Бежать лучше по обочине дороги, непрестанно петляя — так меньше возможность на что-нибудь натолкнуться или попасть под выстрелы охранников, странной, но все же очень опасной машины (этакий стреляющий бинокль на колесах) или роботокроликов. Можно, конечно, попытаться использовать политику страуса, присев в "осторожном" режиме, но это не всегда помогает. Кстати, зеленые охранники часто не начинают стрелять, если не бежать мимо них, а спокойно идти.

Поболтав с рабибуном, усердно копающимся в газоне, узнаем, что каминная труба сейчас не заделана. Может, эта информация позднее и пригодится. Ладно, а теперь пора подойти к своей возлюбленной (9 на рис. 2). Охи, ахи, поцелуи, проходим в дом. Подруга рекомендует скрыться

от ищеек. Последуем ее совету, быстро пробежим куда-нибудь от двери и спрячемся, присев (сначала режим **Athletic**, потом — **Discreet**). Вошедшие Гробосы-слоны, не найдя спрятавшегося Твинсена, уводят с собой девушку. Неплохо работает слежка у Фанфрока, но нашего героя так и не поймали! Теперь надо осмотреть в доме все кадки с растениями, все столы и шкафчики. Результатом этой титанической работы станет находка множества сердечек здоровья, около десятка монет, ключа от погреба — правда, там нет ничего полезного, кроме потайного хода в пещеру (11 на рис. 2), который открывается, если отодвинуть бочку около поленницы, а главное — туника, дающая первый уровень магической энергии, и оружие — магический шар. Можно с ним немного поэкспериментировать, побросав его клавишей [Alt] — все равно растраченную при этом магическую силу можно восстановить, найдя бутылочки с восстановителем силы магии. Теперь возможно шаром уничтожать желтых слонов. Через двери из дома не выбраться — мало того, что они теперь замурованы, так там еще стоит слон-стражник. Лучше воспользуемся каминной трубой и вылезем наружу (10 на рис. 2). Аккуратно спускаемся с возвышенности, при необходимости "осторожничая" и приседая, после чего побежим в таверну (7 на рис. 2). Около входа стоит проверить горшки с цветами. О чем теперь может спрашивать Твинсен? Риторический вопрос! Конечно же, о том, как ему найти пропавшую девушку. Информацию может дать слон, пьющий на втором этаже, но ему нужна выпивка. В этом поможет рабибун (то ли пьяница, то ли официант), постоянно бегающий по таверне. Он нальет слону, если заплатить 10 монет (**10 Cashes** — ответ **Yes**). После этого поговорим со слоном, и он нам скажет, что видел ее в порту — девушку увозили на другой остров. Это странно, ведь на планете именно остров Цитадель используется в качестве тюрьмы. Больше в таверне нет ничего интересного (только продающиеся из кувшина на лестнице "конфеты здоровья" за 10 монет), побегаем по городу, собирая деньги и уворачиваясь от выстрелов. Но самое главное: надо вернуться к выходу из тюрьмы — там из бочек можно натрясти листок клевера, который заполнит "пустой" ящичек, что предназначен для них.

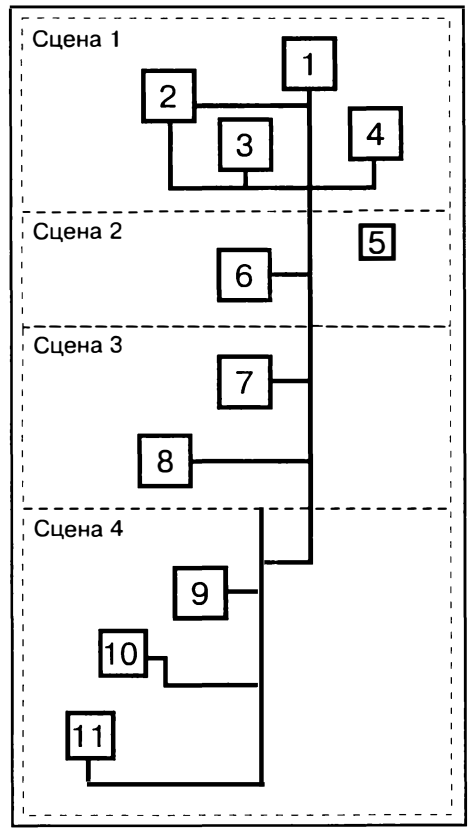


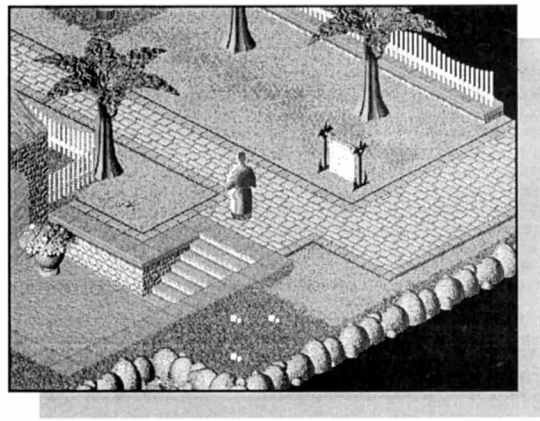
рис. 2. Схема города на острове Цитадели

1	Выход из тюрьмы, мусорная куча
2	Мусорная свалка
3	Комната с рабибуном
4	Ход обратно в тюрьму
5	Канализация
6	Аптека
7	Таверна
8	Порт
9	Дом Твинсена
10	Выход трубы камина
11	Пещера с потайной комнатой

Не заходите в воду — Твинсен утонет!

Также надо посетить аптеку (6 на рис. 2). Фармацевт, находящийся там, вызовет охрану, так что надо успеть убить его прежде, чем будет нажата красная кнопка тревоги (имеет смысл записать игру перед этим). Даже если аптекарь успеет вызвать охрану (слона, которого можно убить магическим шаром), надо его убить, тогда после смерти Твинсена окажемся в пустой аптеке (только минус одна жизнь-"клевер"). После всего возьмем с полки бутылку с красным сиропом, а из кассы — деньги.

Чтобы пройти на территорию порта, надо магическим шаром убить слона, стоящего у ворот (будет ключ, который открывает ворота).



Увидев Твинсена, прохожие спешат спрятаться за пальмами

Если чья-то жизнь уменьшается, то это показывается отлетающими белыми звездочками.

Направо идти не стоит — Твинсен будет немедленно распознан, и вызванный по тревоге слон забьет Твинсена до смерти. Пойдем к слону-моряку, стоящему неподалеку от пирса. Если переставим в нужном порядке ящики на складе (на места, отмеченные крестиками), то получим билет на паром. Решить эту задачу довольно несложно. Если воспользоваться приведенной ниже схемой (a-b-c-d — конечные точки, 1-2-3-4 — четыре ящика), то в итоге должно быть: A3, B1, C2, D4. Последовательность передвижки ящиков — 4, 3, 2, 1.

Главный остров (Principal Island)

Путешествие на корабле по бурному морю тяжело, особенно для того, кого мучает морская болезнь, но все же после всех мытарств Твинсен прибыл в порт назначения на Главном Острове (1 на рис. 3). Надо идти в глубь острова. Хоть слон на пристани и машет дубинкой, приглашая пройти, но верить ему не стоит: идти надо мимо него (выход — справа), а стоит только добраться до выхода, как все начинают нападать — и слон, и робот, и гвардеец. Так что лучше всего не тратить сейчас силы на драку, а быстро бежать, избегая ударов и выстрелов. И вообще, по этому острову лучше передвигаться бегом: здесь много разнообразнейших роботов, которые только и ждут, чтобы начать стрелять. Марширующих по городу патрулей, состоящих из двух гвардейцев, опасаться не стоит, если не приближаться к ним слишком близко. Не тратя времени на лишнее изучение местности, бежим вперед, в последнюю сцену — там находится библиотека (3 на рис. 3).

Не забывайте проверять цветы, бочки, бачки и прочее — в них тут также может скрываться масса полезных находок.

Сразу около входа видим рабибуна — это библиотекарь. Если обратиться к нему, то он вызовет солдата, которого можно убить магическим шаром, если встать за лампой на столе — так его выстрелы не будут достигать цели. Библиотекарь также достоин смерти, тогда не будет помех, чтобы достать из кассы 25 монет. Лучше сразу начать бить его, не допуская до красной

кнопки. Четыре входа-выхода из библиотеки — и таким образом можно разжиться сотней монет, которые не будут лишними потом (точнее, нам нужно будет иметь 200 монет на одну покупку в будущем). Сейчас в библиотеке надо поговорить с тремя жителями — со слоном, со сфероидом и с рабибуном. В итоге получим задание — улучшить воду в городе (тогда можем прочесть книгу из числа запрещенных цензурой), новую точку на планете — Гималаи (**Himalayi**), и намек на решение одной из будущих проблем ("Переместите средний рычаг один раз, потом переместите правый рычаг один раз").Теперь надо посетить одну рабибуну женского пола (6 на рис. 3) — она живет неподалеку от центральной части города, который называется Старый Город (**Old Burg**). Туда можно попасть либо мимо заставы (4 на рис. 3), либо в обход (так даже безопасней). Поначалу она Твинсену ничего не скажет, так как не доверяет. Чтобы добиться доверия, надо убить желтого робота, который спустится с лестницы неподалеку. Это достаточно несложно — надо лишь не давать ему толком подниматься после удара магическим шаром. После этого рабибуна даст адрес своей подруги Беатрис, которая может немного помочь. От нее узнаем о пустом ящике для клевера (находится около ее дома, кстати, пока недоступен, так как находится на мостике за водой), а также об астрономе, который находится где-то в городе. Кстати, если прочесть развешанные по городу объявления, то становится ясно, что к официальным лицам обращаться не стоит — это объявления о побеге Твинсена. А посмотрев телевизор в доме Джулии, понимаем, что доктор Фанфрок следил за каждым шагом нашего героя.

A	B			
C	D			4
	3			
2				
				1

Схема расположения ящиков

После идем к дому Джулии и, немного не доходя, заводим разговор со стоящим там рабибуном (ранее их там было двое, и они постоянно убегали от Твинсена). Следуем за ним, потом за другим рабибуном (он кузен слесаря) в его дом, а там открываем потайной ход, скрывающийся за картиной (нажать клавишу Space, стоя в "нормальном" режиме перед раковиной). По потайному ходу попадаем в мастерскую слона-слесаря (11 на рис. 3), вместе с ним выходим на улицу и подбираем брошенный им ключ (если просто зайти к слесарю, то запуганный мастер ничего не даст). Ключ открывает запертую калитку в центр города. Там зайдем в магазин (12 на рис. 3) и купим за 3 монеты мега-пингвина (это такая самоходная игрушка) и канистру топлива за 30 монет.

Если Твинсен будет оглушен выстрелом особо опасного бело-голубого слона, то он попадет в местную тюрьму (10 на рис. 3), расположенную неподалеку от пристани. Чтобы выбраться, надо отвлечь разговором тюремщика, после убить его. Из шкафа забрать все свои вещи и выбираться через окно. Солдат, заметив Твинсена, спросит, кто он такой, на что следует представиться либо Санта Клаусом (нижний ответ), либо мастером по антеннам (верхний ответ). Далее надо в "осторожном" режиме прокрасться за спиной слона с пистолетом, что караулит выход из тюрьмы. Потом лучше будет убить солдат на пристани и робота, после чего мимо зеленых мешков пробежать в глубь острова.

Теперь надо улучшать воду в городе. Для этого надо воспользоваться мотоциклом около дома подруги Джулии (9 на рис. 3). Прибыв на место, поднимаемся на здание, там сдвигаем плиту

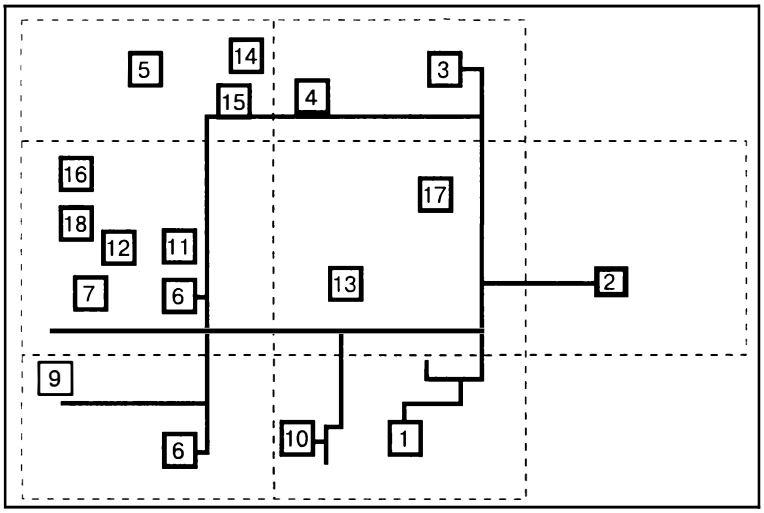


рис.3 Схема главного острова

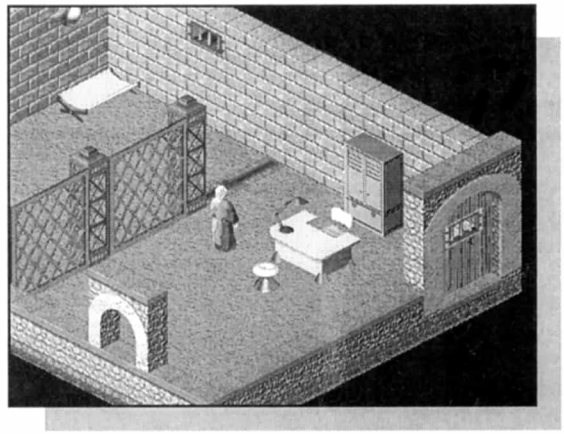
1	Пристань
2	Разрушенный храм
3	Библиотека
4	Застава
5	Военные сооружения
6	Дом с телевизором
7	Конюшня
8	Дом подруги Джулии
9	Мотоцикл к водяной башне
10	Местная тюрьма
11	Слон-слесарь
12	Магазин
13	Площадь перед штаб-квартирой Фанфрока
14	Автомобиль к Порту Белуга
15	Статуя Фанфрока
16	Дом астронома
17	Заключенный
18	Таверна

(клавиша Space в режиме **Normal**) и вниз. Предварительно обследовав бочки (приятная неожиданность — можем найти листы клевера), выливаем бутылку сиропа в воду (клавиша Enter на бутылке в инвентаре). Все, можно возвращаться в город, в библиотеку, и сообщить бегающему рабибуну. После опробования воды он проводит Твинсена в закрытую комнату, где мы и читаем книгу. После этого на нашей карте есть еще одна точка — Пустыня Белого Листа (**White Leaf Desert**).

Также надо поговорить с заключенным. Чтобы до него добраться, надо от площади (13 на рис. 3) спрыгнуть в траншею, убить находящегося там солдата и бежать под окно. После разговора с бедолагой на карте появляется еще одна точка — дом Фальшивомонетчика на Острове Проксима (**Forger's House**).

Еще нам надо найти астронома. Поговорив с рабибуной около магазина, следуем за ней и прячемся около статуи. Заинтригованный дамой суперслон удаляется со своего поста, а мы тем временем бежим на площадь. Пройдя на площадь, поднимемся по правой лестнице и опустимся в жилище астронома по имени Боб Вертикс (раса — сфероид). После разговора с ним получаем 15 монет, кроме того, теперь можем воспользоваться услугами катера в Порту Белуга (оттуда — в Пустыню Белого Листа) — друг астронома поможет в этом. Попасть туда можно только на автомобильчике, который находится в зоне военных укреплений (14 на рис. 3). Стараясь не попадать под выстрелы, перепрыгиваем мешки и бежим в правый верхний угол экрана, мимо ямы, накрытой камуфляжной сеткой и статуи доктора Фанфрока.

Прибыв на место, обращаемся к рыбаку на пристани, за 10 монет он довезет Твинсена (можно до того еще обследовать дом).



Пока никого нет, поройтесь в ящиках стола

Пустыня Белого Листа (White Leaf Desert)

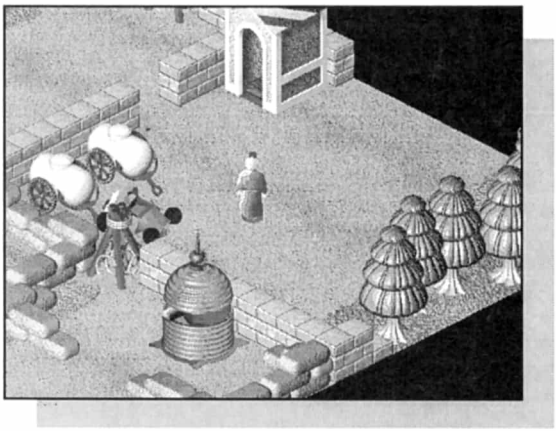
Первым делом надо выбраться на берег, чтобы пройти в пустыню (по словам перевозчика, храм находится там). Для этого следует прыгать по камням. Чтобы не ошибиться в направлении прыжка, стоит бросать магический шар — он полетит в том направлении, куда и был бы совершен прыжок. Все было бы просто, но на берегу стоит автоматическая пушка. Чтобы не попасть под выстрелы, надо рассчитать период залпов и идти между ними, не стоя на тех местах, где пролетают пули. На берегу бежим к ограде (в низ экрана), там убиваем солдата, ключом, оставшимся после его смерти, можем открыть ворота.

На берегу не стоит идти в бункер — там просто бесконечное число солдат. Зато на территории военной базы можно найти несколько грибов с весьма полезными предметами.

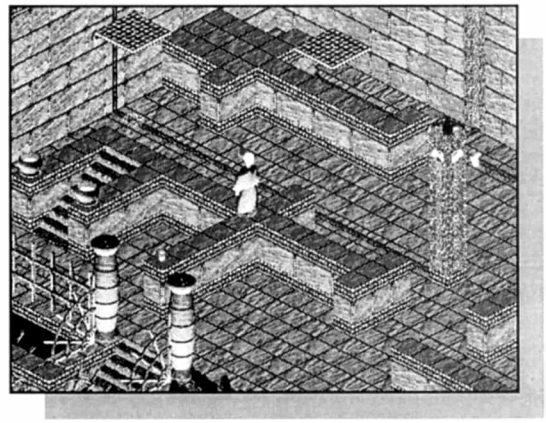
Наконец попадаем в пустыню. Около колодца сидит человек, играющий на гитаре. Из разговора с ним становится понятно, что ему нужна священная книга, которая находится в подземном храме. Прыгаем в вентиляционную шахту и попадаем в подземный храм.

Храм Бу (The Temple of Bu)

Страшные подземелья! Сразу же нас встречает агрессивно настроенный скелет. Ударами магического шарика сталкиваем его вниз (или убиваем полудюжиной бросков), так же будем поступать и с его последователями. Можно не обращать на него внимания, а сразу же прыгать по каменным столбикам на другую сторону (если Твинсен упадет, придется подниматься по лестнице и повторять). Через торчащие из пола шипы перепрыгиваем и попадаем в преддверие храма. Осмотрев бочки, радостно подбираем аж 50 монет. Далее также имеет смысл обследовать амфоры и бочки. Теперь есть два варианта действий. Твинсену надо пройти в закрытую дверь, что находится неподалеку от пьедестала с прыгающим шариком. Самый простой вариант — пустить игрушечного пингвина: пройдя через пластину, он откроет тем дверь. Второй,



Может быть, эта будка — туалет?

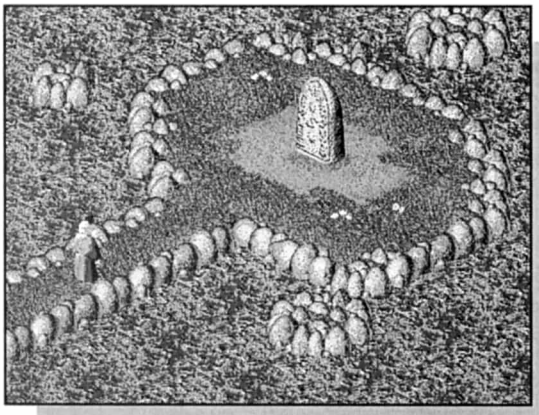


Охранники притаились за каждым углом

более сложный вариант — притащить сюда статую. Для этого надо пойти дальше, вниз по лестнице. Многочисленные белые рычаги либо открывают двери, либо перемещают двигающиеся по стенкам платформы, с помощью которых мы и доставим статую. Тут же познакомимся и с препятствиями, которые будут угрожать нашей жизни и в дальнейшем. Идем в большой зал, где из пола выбрасываются звездочки, и рычагом открываем дверь. Перейдя в "атлетический" режим, идем к лестнице, спиной. Как только появится бревно, убегаем от него за угол. На площадке, что охраняло бревно, щелкаем еще одним переключателем — открывается еще одна дверь. Проходим, избегая огненных шаров и ездящих зубцов, наверх. Там сталкиваем статую направо, через большой зал, на движущуюся площадку (прежде ее надо подогнать, переключив рычаг). Таким же образом немного передвигаем ее дальше. Прыгая по стенкам, добираемся до другого рычага, потом заталкиваем статую на последнюю площадку. Оживших скелетов убиваем магическим шаром и, наконец, передвигаем статую на предназначенное ей место. Дверь открывается, проходим туда.

Только отойдем от двери, как покатится бревно. От него спасемся, запрыгнув на длинную площадку на краю прохода — бревно прокатится мимо (вниз падать не стоит). Добравшись до рычагов, переключим их, тем обезопасив себя от очередного бревна. В следующей комнате проходим в дальний ее конец и прыгаем прямо в дверь (не надо ступать на площадку — она опустится вниз). А вот в следующем зале будет непросто. Чтобы добраться до лестницы, ведущей дальше, надо воспользоваться движущимися площадками (рычаги, запускающие их, переключаются броском магического шара). Встав на первую площадку, в "нормальном" режиме переключаем рычаги. После спрыгиваем, шаром включаем второй рычаг, становимся на нее, опять включение рычага, едем. Далее перепрыгиваем на другую стенку (только не над шипами). Аккуратно пройдя справа у стенки, заходим в комнатку (в правом верхнем углу экрана), тем уворачиваясь от камня. Там рычагом открываем дверь и спускаемся вниз. Если остался еще мега-пингвин, можно его запустить на площадку, что открывает дверь в зал с Книгой Бу, а можно и поставить на нее статую. Для этого, вспомнив слова сфероида из библиотеки, переключаем средний из трех рычагов, потом — правый. По площадкам запрыгиваем наверх и сталкиваем вниз статую, которую и ставим на пьедестал. В следующем зале книгу охраняют несколько скелетов. С ними можно и не воевать — просто взять книгу, а уж потом они нападать не будут (только уважительные поклоны). Книга дала второй уровень магической энергии (шарик теперь сильнее, зеленого цвета и летит точнее), а также и способность читать руны и разговаривать с животными. Убеждаемся в том, прочтя руны на стене. Все, выходим из храма, оказываемся в итоге в пустыне.

Сидящий там "музыкант" советует посмотреть потайную комнату в доме Твинсена. Туда и отправимся, добравшись до катера. На острове Цитадель первым делом купим у слона-моряка

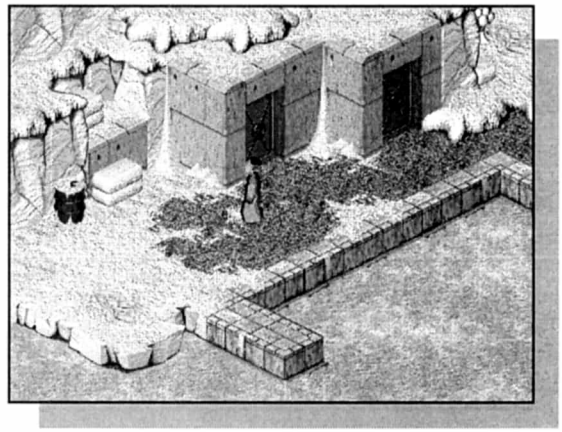


Алтарь кровавого Бу

билет за 5 монет (ящики больше двигать не требуется). Пробираемся в пещеру (проще по берегу, чем через трубу камина и кладовку), там читаем руны. Из них узнаем, что золотой ключ от тайной комнаты с волшебными артефактами теперь находится среди сокровищ пирата Ле Борнэ (**Le Borne**). О пирате и будем у всех спрашивать. В таверне спросить не у кого — ее закрыли, так что пойдем в порт — и на Главный Остров. Зайдем в библиотеку и поговорим со слоном. Он дает нам информацию об Острове Проксима (соответствующая точка появляется и на карте). Теперь надо отправиться в Порт Белуга, там у оранжевого сфероида купим за 200 монет катамаран, на котором теперь сами можем отправиться в любую точку планеты (кстати, если зайдем в дом Джулии и посмотрим телевизор, то сможем увидеть все свои похождения).

Остров Проксима (Proxima Island)

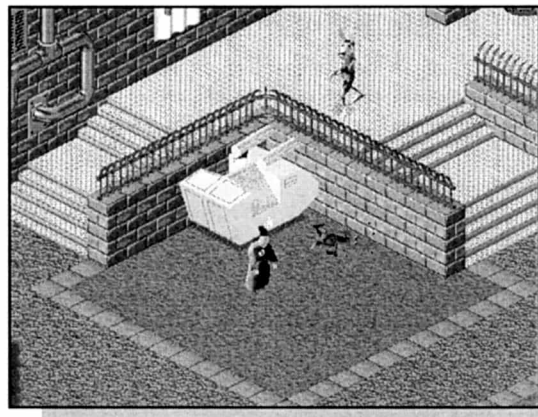
На острове зайдем в местную тюрьму (2 на рис. 4). Поговорим с мастеровым слоном. От него узнаем, что деревянный пол в музее оборудован системой сигнализации, срабатывающей от нажатия. Не веря ему, пройдем к музею (6 на рис. 4), купим за 5 монет билет, и в музей. Сигнализация, но другая — смотритель не спит. Оказались в тюремной камере. Выбраться оттуда несложно — в углу камеры есть опускающийся квадрат пола, по нему попадаем в канализацию, а оттуда — наверх. В тюрьме из шкафчика заберем свои вещи и поговорим с серой личностью, уныло слоняющейся по городу. Это продавец фенов, один из них за 30 монет и купим. Посетим слона-изобретателя (10 на рис. 4). Для того, чтобы его портативный полетный ранец заработал, ему как раз был нужен фен. Ура, теперь у Твинсена есть средство для полетов. Опять пройдемся в город. Можно посетить магазин (3 на рис. 4) и чего-нибудь купить. Но важнее сейчас посещение дома слона-моряка (4 на рис. 4). Он даст Твинсену клавиатуру, с помощью которой можно открыть комнату в Телепортационном Центре, полную мега-пингвинов (интересно, зачем они сдались Твинсену в большом количестве). Надо посетить Фальшивомонетчика, который заперт в своем доме (9 на рис. 4). Стоит только приблизиться к двери, как появляется слон, немедленно отгоняющий нашего героя. Слона надо убить, и лучше всего это делать магическим шариком, стоя наверху. После слона останется ключ, которым мы сможем открыть дверь.



Твинсен приближается к правительственному бункеру

Находящийся там Фальшивомонетчик отдаст Твинсену красную магнитную карточку, которой и откроем дверь черного входа в музей (5 на рис. 4). Не проходя в сам музей, опустим решетку, а сами выберемся через другую в помещение местной тюрьмы. Там включим сигнализацию (красный рычажок), после чего возвратимся обратно в канализацию и в музей.

Красная карточка обязательно должна быть у Твинсена до посещения Музея— потом ее будет не получить!



От "скорой помощи" не убежишь

Музей закрыли для посещения — темно, посетителей нет, только охранные роботы. Включив устройство для полетов, передвигаемся по музею. Там подберем пиратский флаг и золотой ключ (опускаемся на постамент, переходим в "нормальный" режим, нажатие клавиши Space). Из музея убираемся тем же способом, что и проникли туда. Теперь посетим тайную пещеру у дома Твинсена на острове Цитадель. Катамаран причаливает неподалеку от дома, по берегу пробираемся в пещеру и открываем дверь. Книга Бу дает нам возможность прочесть руны, написанные на стене: на планете есть три рунных камня, о чем у нас на карте и появляются соответствующие отметки. Забираем медальон (он дает третий уровень энергии — шары летят уже красные, и еще точнее) и горн Гоули — он позволяет разрушать печати богини Сенделл (а за ними — что-нибудь полезное). Одна такая печать находится в этой комнате, еще — в Пустыне Белого Листа, у разрушенного храма на Главном Острове (2 на рис. 3), на Острове Проксима (надо ехать на мотоцикле). Съездим-ка туда. Разрушив горном печать, запрыгиваем в дыру, ведущую к островку, где расположен Отмеченный Камень (**Marked Stone**). Камень "скажет" Твинсену пароль от другого, Тусклого

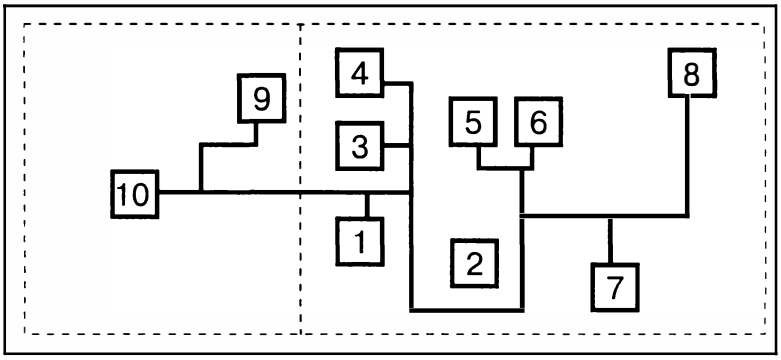


Рис.4 Схема Острова Проксима

1 Порт
2 Местная тюрьма
3 Магазин
4 Дом слона-моряка
5 Дверь "с красной картой"
6 Музей
7 Мотоцикл к Тусклому Камню
8 Автомобильчик к Отмеченному Камню
9 Дом Фальшивомонетчика
10 Дом изобретателя Джерома Балдино

Камня (**Eclipse Stone**), к которому мы доберемся на мотоцикле из города. Тот тоже скажет пароль для другого камня, а этому скажем слово для него — в ответ получим магическую флейту. Поездка к первому камню принесет много "сердечек здоровья" и бутылочек для восстановления магической силы. Также съездим в Пустыню Белого Листа, разрушим и ту печать. Освобожденный из заточения эльф одарит Твинсена голубой карточкой. На всякий случай закупив топлива в магазине, отправляемся на Остров Повстанцев (**Rebellion Island**), предварительно прикрепив к катамарану пиратский флаг (эта нехитрая уловка позволит не сойти в глазах повстанцев за приспешника Фанфрока).

Остров повстанцев (Rebellion Island)

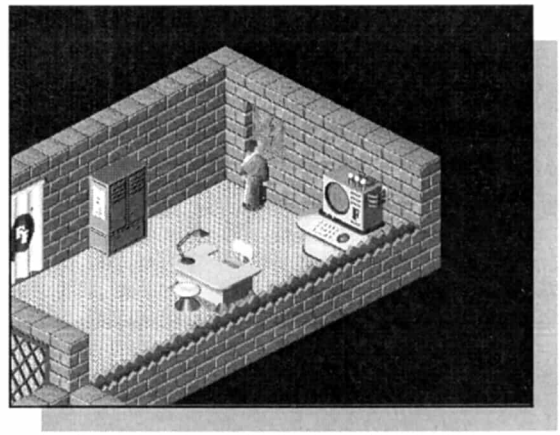
На острове надо поговорить со сфероидом в камуфляже, тот отошлет в траншею, там поговорим с рабибуном — он позволит воспользоваться автомобильчиком, чтобы доехать до лагеря повстанцев. Захватив топливо из стоящих там канистр, поговорим со сфероидом. После этого можно ехать на пристань, забираться в катер повстанцев и отправляться в снежные Гималаи — освобождать их предводителя (именно в этом Твинсен и должен им помочь). Катамаран следует невдалеке от катера, он причалит несколько в стороне.

Гималаи (Himalayi)

Бойцы сразу же вступают в бой, а мы побежим по направлению к катамарану (в левый нижний угол экрана) — стоящий там рабибун даст Твинсену задание: требуется уничтожить радиостанцию. Она находится в той же сцене, где происходила высадка с катера, а забираться к ней следует, прыгая чуть слева от двух рядом расположенных входов в бункер.

Не ступайте на мины — они чаще всего выглядят, как зеленоватые пятна на белом снегу.

Далее идем по дороге, вдоль следов танка. Твинсен совместно с напарником уничтожает всех на пути (рабибун следует чуть позади нашего супермена). В итоге доходим до голубого танка, на котором и врываемся в здание, где заключен предводитель повстанцев. В первом зале убиваем солдата и пару красно-желтых роботов. Далее можно идти прямо. Смерть одного врага тут приносит ключ. В конечном итоге понадобится три ключика. Парочку "получим" от солдат, пройдем в дверь налево (путь от нее отмечен темной полосой), откроем следующую дверь, за ней уничтожаем слона. Наконец выпускаем сфероида-пленника — полковника Кроптмана (**Colonel Kroptman**), а сами идем дальше. Там убиваем еще одного слона и залезаем в вентиляционное отверстие. Идем от него в снежную пустыню. Просмотрев немного анимации о мытарствах Твинсена в снегах, попадаем на склон снежной горы. Там берем лыжи и проходим с ними между любыми двумя флажками — Твинсен автоматичес-



Не забудьте выключить телевизор

ки скатывается на них вниз. Если захочется повторить, то можно воспользоваться услугами канатной дороги (будка внизу). Накатавшись вволю, идем в правую часть этой сцены, там неподалеку от стены между двумя деревьями находится проход в другую сцену. Спасая то одного, то другого рабибуна от мутантов, напоминающих насекомых, доходим до деревни рабибунов. Стоило только подойти к котелку с варевом, как откуда-то вылезает рабибун. В итоге есть очередное задание — спасти их от мутантов. Следуем за рабибуной, которая раскапывает Твинсену проход к фабрике, где производят мутантов. Падаем в дыру и оказываемся неподалеку от этого рассадника зла.

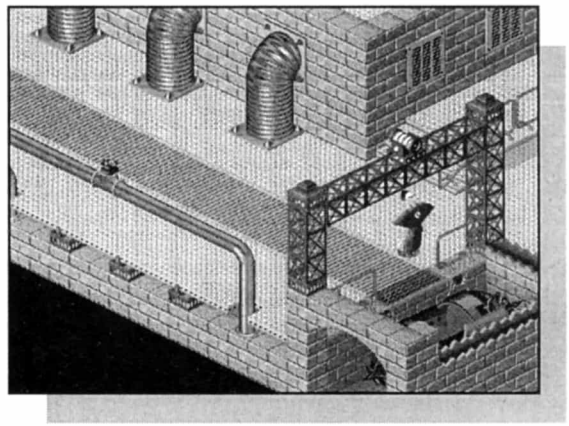
Твинсен в местной Сибири — закономерный финал для диссидента

Фабрика мутантов, очистка озера

Спрыгиваем вниз (но можно и спуститься по ящикам и не портить Твинсену здоровье). Поговорив со слоном-моряком и выяснив, что надо воспользоваться местной подземкой, проходим направо и забиваем красного слона — после его смерти остается ключ, открывающий дверь на фабрику. Зайдя внутрь, беседуем с зеленым слоном. Он сразу же понимает, что Твинсену необходимо воспользоваться вагоном местного "метро" и уходит к пульту, чтобы включить транспорт. Последуем за ним, чтобы попасть под взгляд охранника, который немедленно вызывает слона. В итоге оказались опять в тюрьме (она тут неподалеку). Когда служащий в белом халате откроет камеру, забиваем его, получив ключ. Этим ключом откроем соседнюю камеру, где заточен эльф. Он — существо полезное — после него можем найти листки клевера. Забрав из шкафчика свои вещи, наконец-то пробегаем до вагона и садимся в него. Приехали на фабрику. Можно, конечно, тут немного побродить, но к чему тратить силы? Пойдем направо от вагона. Если не удастся вовремя обезвредить охранника, вызывающего слонов, то лучше быстро пробежать мимо него. Проходим мимо лабораторных столов и оказываемся в зале с камерой, в которой прыгают зеленые шары — это яйца мутантов. Но прежде надо обезвредить охранника, чтобы тот не поднял тревогу. Для этого бросим в него магический шар, прячась за углом (и за бочками). После этого начинаем бросать шар в мутантов — после попадания они взрываются. Когда все яйца будут уничтожены, об этом нам скажет красный цвет экрана. Задача выполнена, можно бежать к вагону, чтобы выбираться отсюда. Но есть и другой способ. Надо пройти в другой коридор от зала с лабораторными столами и подняться к пульту. Убив охранника, переключаем все рычаги. Идем к вагону, а далее в коридор, ведущий от вагона. Там убиваем красного слона и страшного краба. На автомобильчике теперь можем доехать до деревни рабибуна.

В деревне опять подходим к котлу. Появляется рабибун, который в благодарность за избавление их от опасности проводит Твинсена к Священной Моркови (**Sacred Carrot**), около которой рас-

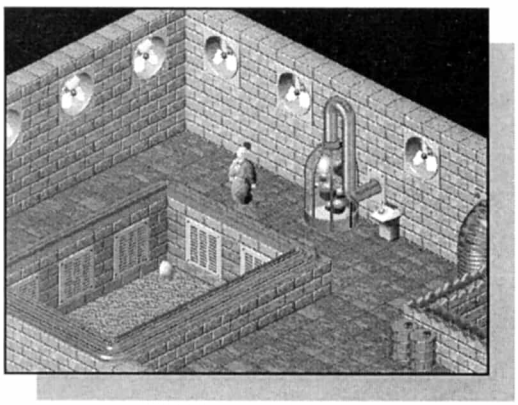
положен проход, ведущий к Озеру Чистой Воды (**Clearwater Lake**). Идем налево, попутно убивая солдат. Смерть первого из них приносит нам ключ, которым и открываем ворота. После моста есть еще ворота, открываемые голубой магнитной карточкой. К счастью, она у нас есть. Дальше прыгаем вниз. Проход охраняет красный слон с дубинкой-разрядником. Убьем его и проходим вперед, к Озеру (слона можно отвлечь, запустив мега-пингвина). Тут используем нашу магическую флейту, чтобы растопить лед. Ура, Твинсен получил бутылку чистой воды, а вместе с ней и четвертый уровень магической энергии! Шары теперь летят золотисто-огненные. Возвращаемся к аэролодке и отправляемся на ней на Остров Типпетт.



Заминировав фабрику по производству детских игрушек, не забудьте отбежать подальше

Остров Типпетт (Tippett Island)

Пройдем направо — там сидит рабибун-рыбак (2 на рис. 5). На вопрос о ловле он вылавливает ключ, которым мы откроем дверь в кафе (5 на рис. 5). Туда и пойдем мимо расфуфыренной рабибуны. Входу мешают два слона — их лучше убить (можно ожидать прибавления немалого количества денег). Проходим в кафе **"TwinSun"** ("Двойное Солнце"). На сцене сидит грустный музыкант, перед сценой толпа ждет концерта. Выясняется, что необходима гитара. Надо добираться до Пустыни Белого Листа. У расфуфыренной рабибуны за 10 монет можем узнать немного информации о Телепортационном центре, фабрике мутантов или о Центре Клонов. Чтобы добыть гитару, на аэролодке отправляемся в Гималаи (высаживаемся невдалеке от Священной Моркови), через деревню рабибунов проходим к фабрике мутантов, не спускаясь, однако, вниз. По карнизу доходим до пулеметчика, естественно, убиваем его, спрыгиваем на другую сторону ограды и идем налево. Оказались неподалеку от места, где высаживался катер повстанцев. Доходим до катамарана и отправляемся до Пустыни. Привычно прыгая по камням, добираемся до берега. Кроме предательски выбегающего из туалета солдата, теперь перед воротами еще и ездит танк. Солдата-привратника лучше убивать, когда танк отъезжает. Подходим к музыканту и отдаем ему флейту. Он играет на ней, и пустыня расцветает. В награду за осуществление его мечты получаем гитару, которую и отдадим музыканту в кафе на Острове Типпетт (конечно, предварительно добравшись туда тем путем, каким прибыли сюда). Правда, предварительно заплывем на Остров Цитадель. Там посетим закрытую таверну. Убив крас-

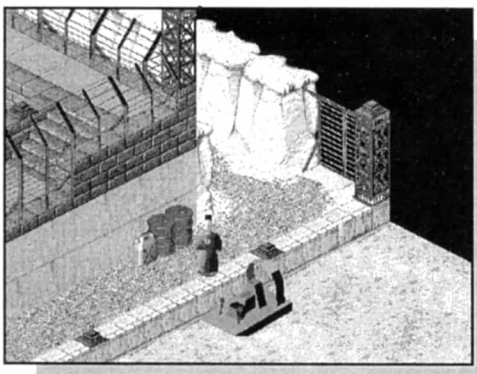


Что-что, а вентиляция здесь на уровне

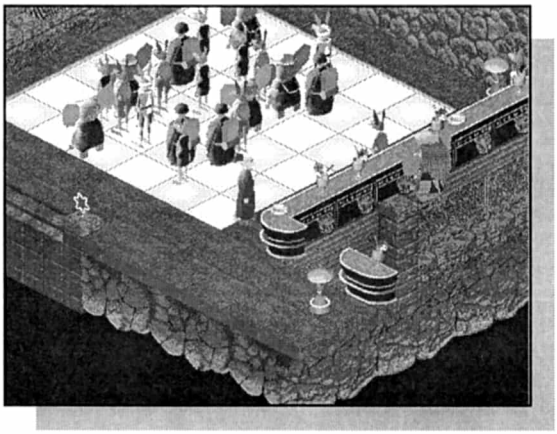
ного слона перед входом, получим ключ и сможем войти. Там убьем и "серую личность", и зеленого слона. Полученным ключом открываем дверь у лестницы и проходим в подвалы таверны. Там подберем ящичек для клевера. А уж после этого — на Остров Типпетт.

В свободное от борьбы с тоталитарным режимом время Твинсен любит играть на флейте

На острове отдаем гитару музыканту. Концерт начался! Поговорим со слоном-барменом. Ему нравится новая атмосфера в кафе, в благодарность он открывает люк, ведущий в канализацию (в углу). Убив зеленую гадость, одеваем "полетное устройство" и пересекаем водное пространство. В следующем зале убьем мутанта, заберемся по лестнице и провалимся в дырку в полу. Вылезая оттуда, подберем ключ от ворот. За ними груда камней скрывает лестницу. До нее доберемся прыжками. Еще одна лестница — и Твинсен вылезает на поверхность. Поговорив с крылатым динозавром, улетаем на нем на Остров Крепость (**Fortress Island**). Поговорив с оранжевым рабибуном, выясняем нашу следующую задачу — уничтожение Центра Телепортации (тогда рабибун прокопает проход в крепость). Для этого надо добыть его карту. Вернувшись на Остров Типпетт, у слона неподалеку от пристани за 50 монет получаем необходимые сведения: планы находятся в сейфе в штаб-квартире Фанфрока на Главном Острове. Плывем к Гималаям, оттуда — знакомым путем к катамарану и на Главный Остров. Доехав на автомобильчике до города из Порта Белуга, первым делом пройдем к дому Беатрис (8 на рис. 3). Спустившись к самой воде, с помощью своего устройства долетим до островка, где подберем пятый ящичек для клевера. После такой важной находки навестим штаб-квартиру (13 на рис. 3). За пулеметным постом повернем налево, двери откроем красной магнитной карточкой. На следующей площадке убьем парочку красных слонов с дубинками-разрядниками, пройдем к калитке, открываемой синей картой. Там уничтожим робота, а потом — и появившегося белого слона (по лестнице при этом подниматься не стоит). Останется ключ, который и откроет дверь. Охранник поднял тревогу, за что его и убьем, как и появившегося слона (оставаясь от него на значительном расстоянии). Спустившись по лестнице, убьем служителя в белом халате, оставшимся после него ключом откроем дверь, за которой находится сейф. Трусливый Фанфрок сбегает, воспользовавшись телепортером. Посетим камеру рядом с этой комнатой, слон даст нам ключ от сейфа. Открыв его, находим магический меч, а на бумажке находим намек,



Любимое хобби героя — побеги из концлагерей



Местная дискотека

куда следует отправиться потом — на Остров Цитадель. Из другой камеры выпускаем рабибуна-архитектора, вместе с ним удаляемся через вентиляционное отверстие.

Теперь — к катамарану и на Остров Цитадель (стоит закупить на острове мега-пингвинов — потом могут пригодиться для отвлечения внимания). Заметив, что подлый тиран разрушил дом Твинсена, заговорим с оранжевым рабибуном-архитектором. Вместе с ним заходим в его дом, где и умыкнем его идентификационную карточку, предварительно поговорим с ним об этом. Теперь надо добираться к Телепортационному Центру, расположенному на Брандл Острове (**Brundle Island**), затем — в Гималаи на динозавре.

Телепортационный центр

Подойдем слева к служителю и предъявим ему идентификационную карточку архитектора. Ворота открываются, пушки не стреляют — проходим за ограду. Слева говорим с маляром, а потом поднимаемся наверх по лестнице. Дунув в рог около замазанного белой краской участка, тем разрушаем часть стенки и попадаем в здание Телепортационного Центра (можно попробовать также войти с другой стороны здания). Убиваем охранника внизу броском магического шарика, после запускаем пингвина по направлению к красному слону. Тот теряет самообладание и начинает бить несчастную игрушку, а мы в это время убиваем его. Подобрав ключ, проходим за калитку (прежде можно восполнить пингвина, открыв клавиатурой дверь справа — их там полно; также можно спуститься в комнату охранника, если включить "лифт" броском магического шара по рубильнику на столбе). На площадке уничтожаем робота и проходим налево, к двери с надписью **FF**. Открываем ее, взяв из бочки ключ. Можно стараться убивать роботов, но лучше уничтожить охранника, который стоит у телепортационных установок и вызывает их, а уж после этого заняться ими. Внизу взрываем магическим шариком пульт, после чего ударами шара крушим все шесть телепортационных установок (их красные кнопки). Дверь, через которую вошли, закрыта, так что надо выбираться через пролом (там виднеется бюст Фанфрока). Здесь наша миссия окончена, пора лететь на Остров Крепость.

Остров Крепость (Fortress Island)

Рабибун готов сделать подкоп в крепость, но для этого надо уничтожить двух солдат, робота и танк. Лучше разбираться с ними поодиночке. Подобрав ключ, так же уничтожаем танк, после чего следуем за рабибуном, который немедленно принимается за работу. Идем вниз, в дыру. Тут стоят несколько стреляющих устройств (выглядят как кратеры вулкана), срабатывают при приближении. Подходим к пролому в полу, сразу же оттуда появляется монстр, которого убиваем магическим шаром. Добравшись до гриба в углу помещения, берем ключ, которым и откроем калитку наверху. Но прежде чем открыть калитку, повернем вентиль трубы справа от

лестницы — из бассейна, что нам встретится, выльется вода. Спрыгнем в него. Летающих слонов надо будет убить, когда они стоят вплотную к Твинсену (находиться в "агрессивном" режиме). Вылезя из бассейна, убьем солдата и завладеем ключом, которым откроем камеру, где заперта подруга Твинсена. Дальше трагично. Нашего героя ловят в клетку, а его девушка спокойно уходит. Странно... Опять пойман, опять бьют (прикрывая правую щеку, бедняга ничего не добился — ударили по левой). Опять в камере. Как выбираться, известно — начало побега в точности повторяет тюрьму на Острове Цитадель. Выйдя, сталкиваемся с подругой Твинсена. Точнее, с ее подобием, так как она сразу же нападает на него (за что и поплатится жизнью). Ключом открываем дверь справа, там из шкафчика забираем все свои вещи. Потом проходим по коридору. Там уничтожаем двух красных слонов, трех зеленоватых и четырех красно-желтых роботов (кидать шар лучше всего из-за столов). На стене слева находится печать Сенделл. Разрушим ее горном и запрыгнем в образовавшееся отверстие. Прочитав надпись на Рунном Камне, взорвем всю крепость, пролив на него воды из бутылки. Крепость разрушена до самого основания. Проходим через руины и попадаем на строительство в полярной области.

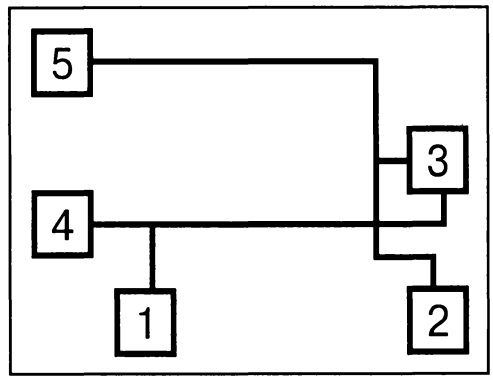


Рис.5 Схема Острова Типпетт

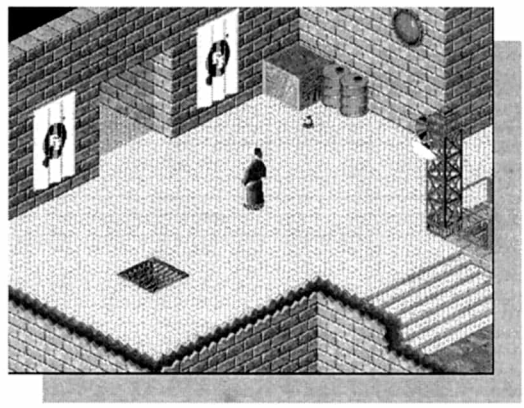
1	Прибытие
2	Рыбак
3	Информатор
4	Магазин
5	Кафе

Строительство на полюсе

На стройке все достаточно тривиально — чтобы получить ключ от ворот, надо убить рабочего. Пройдя на основную территорию стройки, пробегаем в самую последнюю сцену, где поговорим с зеленым слоном. Он даст ключи от бульдозера, на котором мы и проедем на закрытый участок стройки. Идя по колее, доходим до ее конца, там убиваем рабочего — после него останется ключ, открывающий калитку к последней сцене игры.

Не попадайте под самосвал (он ездит только по колее) и быстро пробегайте мимо бульдозеров.

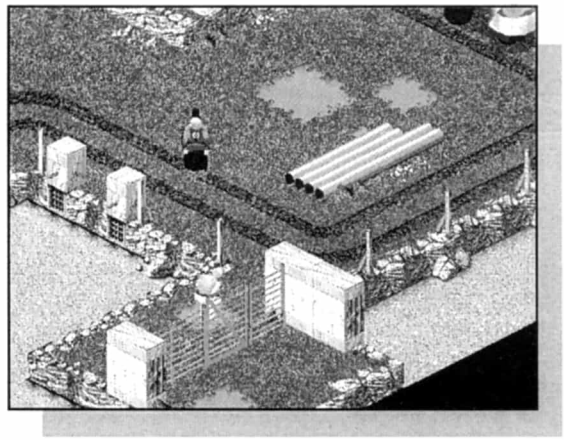
Пройдя до зеленого камня, примерно на середине прохода обернемся и уничтожим спрыгнувшего сверху рабочего. Потом быстро пробегаем на большую площадку и прижимаемся к стене. Переходим в "осторожный" режим — при этом шары будут лететь навесом, а выстрелы отбойных молотков будут пролетать над головой Твинсена. Расправившись таким образом с обоими "отбойщиками", по



До кабинета Фанфрока рукой подать

выбоинам в центре камня поднимаемся наверх. Там и подруга, и доктор Фанфрок, собирающийся разрушить этот мир. Немедля переходим в "агрессивный" режим и саблей крушим злодея. Это будет не просто — он дерется тоже неплохо, видимо, Твинсену даже придется время от времени восстанавливать силы и магию.

Пока не убит ФанФрок, не открывайте горном печать— это приведет к уничтожению планеты.



Прогулки по минному полю

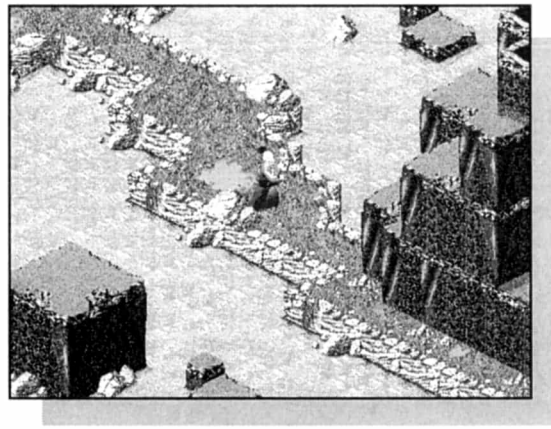
Трудно ли, легко ли, Фанфрок убит. Вскрываем последнюю печать — и дальше вниз, в космос, на встречу с богиней Сенделл... В празднующий город: там даже установили памятник в честь нашего героя (еще бы, пройти через такое). Праздничный концерт, а далее Твинсен и его подруга остались наедине... А мы можем посмотреть забавную анимацию, где увидим всех персонажей игры, а также прочитаем о всех людях, причастных к созданию игры.

Используемые в игре клавиши

- [↑] Идти вперед.
- [↓] Идти назад.
- [←] Повернуться налево.
- [→] Повернуться направо.
- [Space] Действие, соответствующее установленному типу поведения.
- [Enter] Центрировать экран относительно Твинсена.
- [F5] Увеличить/уменьшить масштаб экрана.
- [Alt] Бросить магический шар или ударить саблей.
- [Ctrl] Вызов меню типов поведения.
- [F1] Нормальное поведение.
- [F2] Спортивное поведение.
- [F3] Агрессивное поведение.
- [F4] Крадущееся, боязливое поведение.
- [Shift] Инвентарь.
- [Esc] Выход из игры.
- [F6] Меню опций.

Информация для взломщиков

Возможно, кто-нибудь захочет воспользоваться приведенной ниже информацией, чтобы без лишних проблем пройти игру. Для этого надо немного поменять основной файл игры — **Relent.exe**. Таблица, приведенная ниже, показывает, какие байты надо изменить, чтобы достичь нужного эффекта (их значения показаны в шестнадцатиричном коде).



Урановые рудники?

“Невидимость” для слонов

Смещение	Прежнее значение	Новое значение
00F943	75	EB
00F944	69	00
00F946	83	C6
00F947	3D	05
00F94C	00	32
00F94D	7E	75

Вечные “листы клевера”

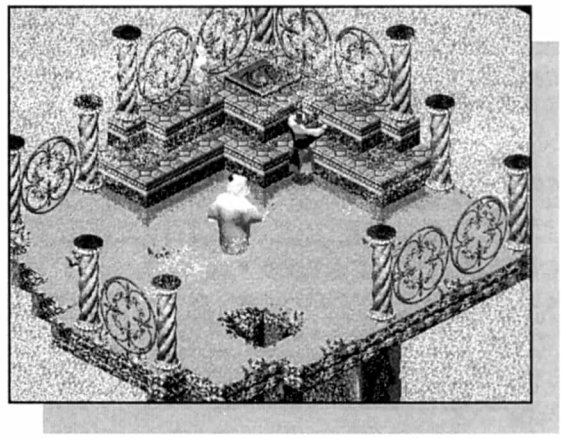
Смещение	Прежнее значение	Новое значение
00FD9B	66	EB
00FD9C	FF	05
001043F	66	EB
0010440	FF	05

Все вещи

Смещение	Прежнее значение	Новое значение
01D011	80	C6
01D012	B8	80
01D017	00	01
01D018	0F	EB
01D019	84	04

Деньги, ключи

Смещение	Прежнее значение	Новое значение
00F5EC	66	EB
00F5ED	A3	0A
0111F1	66	90
0111F2	89	90
0111F3	15	A2
0111F8	66	90
0111F9	89	90
0111FA	15	A2
011605	66	EB
011606	A3	04
022289	66	EB
02228A	29	05
02234B	66	EB
02234C	FF	05



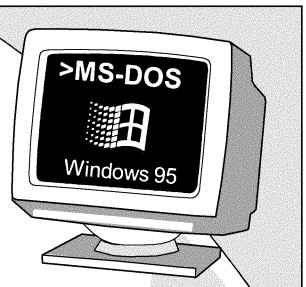
Поединок на крыше небоскреба

Игнорирование врага, “невидимость” для выстрелов врагов

Смещение	Прежнее значение	Новое значение
017447	74	EB

Little Big Adventure 2

Маленькое большое приключение 2

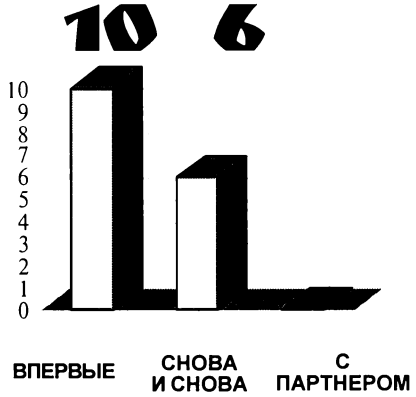


Год выпуска	1996
Распространитель	Electronic Arts
Разработчик	Adeline Software
Категория	Приключение,3D

Минимальные условия	486-66, 8 Мб
Оптимальные условия	Pentium-75, 16 Мб
Графика	Hi Res
Размер	1 CD, RIP 46 Мб, zip 36 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	10
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **10**

It's Sendell which makes her nest
In the heart of the planet
Sendell does her magic well
But it might make your head swell
Sendell is the prettiest
Funfrock is a dirty beast

(Детский стишок)

Введение

Итак, вот наконец и свершилось то радостное событие, которого так долго ждали любители квестов: появилось продолжение столь полюбившейся народным массам в свое время игрушки Little Big Adventure: Relentless (LBA1). Этот старый хит совмещал в себе сразу несколько приятных и неожиданных находок в своем жанре. Как вы помните, LBA1 отличалась любопытной изометрической графикой (то есть видом сверху и сбоку), тщательно выполненным игровым полем, и, конечно же, смешными "игрушечными" персонажами. Ну а главной прелестью Little Big Adventure было то, что в ней очень удачно сочетались элементы квеста и аркады — двух жанров компьютерных развлечений, которые создатели игр так часто пытались соединять — и, увы, почти всегда портили этим неплохую игрушку. Но создатели LBA1 не повторили ошибки своих предшественников. В их творении можно было и кулачками помахать, и с людьми поболтать, и предметы пособирать — пораскидывать, и мир заодно спасти (как бы ненароком, так уж получилось)... А главное, при этом ни аркадоманы, ни квестеры не начинали отплевываться: "Я в эту тупую аркаду играть не буду!", "А действие-то где?"... Преимущества, как видите, налицо — неудивительно, что у подобной игры сразу появилось море поклонников.

Надо сразу отметить, что очередная часть "саги" Твинсена не обманет ваших ожиданий. Ну что тут можно этакого сказать? Красиво... Очень красиво... Да и вообще в LBA2 есть все, что необходимо для шедевра, то есть все то, что было и в LBA1, но еще круче — еще звучнее, еще увлекательнее, еще забавнее (чего только стоит сценка, которую вы можете легко сотворить в самом начале — заставьте Твинсена в течение достаточно продолжительного времени избивать свою любимую женушку руками и ногами, а она после этого, радостно улыбаясь, отвесит ему смачный... поцелуй!). А в остальном — это все тот же старый добрый Little Big Adventure: вы все так же выбираете при помощи четырех иконок "поведение под настроение", все так же кидаетесь в своих врагов волшебным мячиком, немедленно возвращающимся прямо своему хозяину в руку. Вот так-то вот. Наслаждайтесь, господа!

Управление

Как всегда, скажем несколько слов об интерфейсе этой замечательной игрушки. В общем-то, все клавиши, управляющие игрой, можно переустановить (только нажмите F1) — но, с другой стороны, эта переустановка почти никогда не нужна. Ну разве что вы настолько привыкли к Doom'у, что не можете заставить себя стрелять клавишей Alt!

Alt	стрелять из выбранного оружия (конкретное действие зависит от "модели поведения" Твинсена).
Ctrl	выбор "модели поведения" (нормальный, спортивный, агрессивный, осторожный).
Shift	экран "сумки-инвентаря". Для того, чтобы применить предмет, наведите на него курсор и нажмите Enter.
Space	главное действие для заданной модели поведения — в "нормальной" Твинсен говорит, ищет и использует (в других режимах это можно проделать кнопкой Z); в "спортивной" — бегает, прыгает (иногда имеет смысл предварительно разбежаться); в "агрессивной" — вовсю занимается рукомашеством и ногодрыжеством (этим процессом стоит управлять с помощью стрелок, а то бедняга совсем не смотрит, куда бьет!); в "осторожной" — крадется, прижимаясь к полу, стараясь передвигаться незаметно.
Z	говорить (например, с женой)/искать (в мусорном ведре)/использовать (рубильник на стене). Главное действие для "нормального" Твинсена.
Enter	центрировать камеру на Твинсене.
BackSpace	поворот камеры.
+ или -	смена уровня детализации (когда это возможно).
F10, Esc	меню.
H	холокарта. Вы можете выбрать любой близлежащий участок суши (остров, город...), нажать Enter и насладиться видом его полной карты, на которой отмечено даже ваше местонахождение (если вы там вообще есть).
X+←, →	что-то вроде "стрейфа", кувырок в сторону. Впрочем, в битвах эта возможность почти бесполезна (все-таки LBA2 — не Doom!).
F1	справка по клавишам.
F2	сохранить игру.
F3	восстановить игру.
F4	меню опций.
F5, F6, F7, F8	выбор конкретной "модели поведения"
F9	создание "скрин-шота" (BMP-файла с образом экрана)
!1...&7	выбор оружия (!1 — шарик, @2 — дартсы, #3 — плевательница, $4 — рог, %5 — лазерный пистолет, ^6 — перчатка, &7 — меч)
N	включить мега-пингвина (эта детская игрушка обычно продается в магазине за 4 кэша, она ползет примерно пять секунд туда, куда вы ее подтолкнете, а затем взрывается)
J	включить или выключить реактивный ранец
C	включить или выключить заклинание **Protection** (когда вы его достанете)
F	использовать молнию. Для этого нужно иметь полный запас магической энергии, причем заклинание потратит ее целиком. Зато молния уничтожит всех врагов на экране.

Прохождение игры

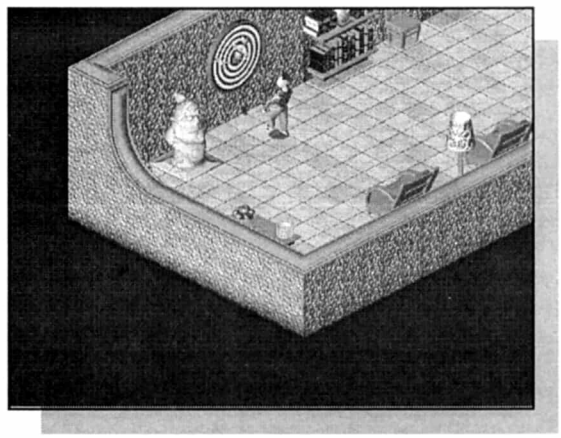
Часть 1. Дома

Как вы помните, в начале первого Little Big Adventure наш герой Твинсен сидел в тюрьме, качал мускулы, готовился прикончить охранников, выбраться из застенков Фанфрока и спасти мир. Что он и сделал (не без вашей помощи), заработав тем самым право на спокойную жизнь. И вот начинается LBA2: мирный город, красивый домик, красивая жена... Только вот вдруг начался дождик, и любимый зверек вашей Зои — Диномуха (Dinofly) почему-то упал вниз и больно расшибся. Что поделаешь! Придется пойти и поискать для него лекарство — когда жена (да еще и ТАКАЯ!) просит, отказывать не принято.

Но ведь наш Твинсен не дурак! Он каким-то своим твинсеновский чутьем понимает: в воздухе носится что-то нехорошее. Приближается Время Больших Драк. Приближается Зло Извне. Приближается Квест... Поэтому перед тем, как отправиться в магазин, он просто обязан обыскать свой дом и взять с собой все оружие и прочее барахло, необходимое уважающему себя любителю приключений. Точнее, это вы поможете ему обыскать дом — не хотите же вы возвращаться назад, когда необходимость в достойных орудиях защиты и нападения станет уже совсем очевидной!

Для начала спуститесь в подвальчик, в котором Твинсен держит свои вещи. Подойдите к двери (верхняя часть экрана), толкните ее (Space). Что, не получается? Вы же сами заперли дверь на ключ, а ключ положили в ящик стола рядом с дверью. Вытащите его оттуда (пройдите к столику справа от двери, "поищите" (Space) и поднимите ключ с пола). Теперь дверь для вас — не препятствие, просто подойдите к ней, и она откроется.

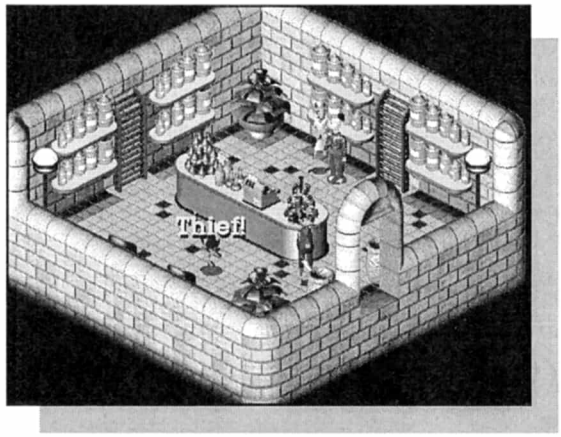
Соберите все, что найдете в подвале. На специальном пьедестале стоит ваш магический шарик (который можно кидать во врагов, а он будет возвращаться обратно). Подойдите к нему, и он автоматически попадет в ваши карманы. Понажимайте кнопку Left Alt (выстрел) и приноровитесь к тому, как Твинсен пользуется своим оружием. Затем соберите остальные предметы — холокарту (holomap) — на книжном столе и три дартса (на дальней полке). Дартсы вы тоже можете использовать, как оружие — просто включите режим **Inventory** (Left Shift), выберите дартс и нажмите Enter. Хотя они, в отличие от шарика, возвращаться не будут — их придется подбирать после битвы. И к тому же три выстрела — это не так уж и много... Зато, по крайней мере, вы можете попасть в центр мишени и сбить оттуда красный шарик (перезрелый помидор, что ли?). Когда вы его поднимете с пола, это простое действие... подарит вам десять единиц жизни. Кстати, подобные невероятные находки будут вам попадаться и в будущем — старатель-



А вот арбузами вы точно не промажете

но обыскивайте все возможные вместилища мусора (шкафы, бочки, помойные баки, кровати...), и, скорее всего, вместо мусора вы найдете там полезные вещи.

Запомните эту мишень. Можно сказать, это ваша домашняя аптечка — каждый раз, когда вы попадете в ее центр, оттуда вылетит фрукт — либо красный (восстанавливающий жизнь), либо синий (восполняющий магию). Так что каждый раз, появившись около своего дома, вы сможете подкрепить силы перед тем, как отправиться дальше.

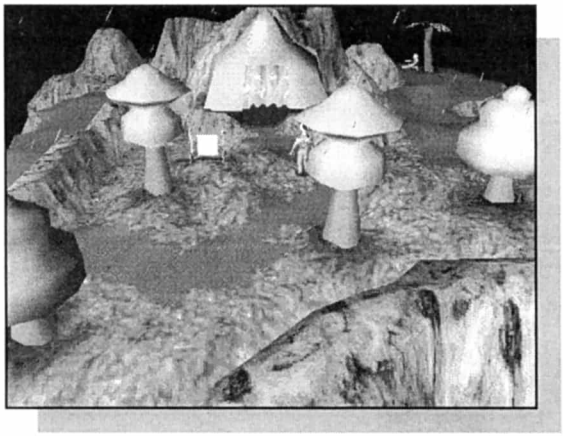


Плохая погода толкает людей на преступления

Если хотите, можете порыскать в своем доме — вам удастся почитать дневник своей жены (на обеденном столе), забрать 15 золотых монеток (в столике рядом с кроватью) и, кроме того, собрать еще немного не заслуживающей внимания мелочи. Кстати, эти 15 монет восстанавливаются каждый раз, когда вы входите и выходите с экрана — следовательно, вы можете вытащить из шкафа столько, сколько вам понадобится. Хоть тысячу "кэшей" — хватило бы терпения... После этого выходите на улицу. Взгляните на машину (она не работает, но жена уже заказала изобретателю недостающую часть на Острове Пустынь — **Desert Island**) и направляйтесь в задний дворик (обойдите свой дом слева). Взгляните на несчастную Диномуху (с ней можно даже поговорить), поболтайте на прощание со своей Зоей ("Дорогой, ты принес лекарство Диномухе?" —"Ищу, дорогая!"). Затем зайдите к соседу (его дом находится к югу от вашего — если считать, что юг — это направление "влево-вниз"). Поговорите со старичком... ага, так, значит, покойный соседский сынок, работая в городский канализации, сделал замечательную карту своего рабочего места, но только вот прочитать ее никому не удается (интересно, с чего бы это?). Что же, эта ценнейшая информация нам еще наверняка пригодится. А пока что давайте все-таки поищем в этом городе аптеку.

Мы не будем вам объяснять, как ее найти. Порыщите по городу самостоятельно, заходя во все двери — это полезно. Таким образом, вы научитесь (хотя бы немного) ориентироваться в мини-лабиринте местных улочек — скоро вам это умение пригодится. Скажем только, что аптека изнутри выглядит так — магазин, продавец, чем-то напоминающий этакого кролика в очках (эта раса называется "рабибун"), маленькая толстая покупательница ("сфероид") и полки, забитые голубоватыми склянками. Попробуйте поговорить с "кроликом". И в самый разгар его объяснений, что в приличных аптеках лекарств для Диномух вообще-то не бывает, покупательница неожиданно вмешается в разговор. И вот тут-то, как бы вам назло... Некий подозрительный персонаж-рабибун зайдет в магазин, схватит чужой зонтик и так же преспокойно выйдет под вопли "Держи вора!"

Что же, раз уж объяснения покупательницы оборвались на самом интересном месте, попробуем поговорить с ней еще раз. Но, увы, на халяву мы опоздали — теперь информацию о лечении Диномухи она предлагает лишь в обмен на свой свежеукраденный зонтик. Что тут поделаешь — хватит отдыхать, пора и за геройские поступки приниматься! Попробуйте-ка поискать

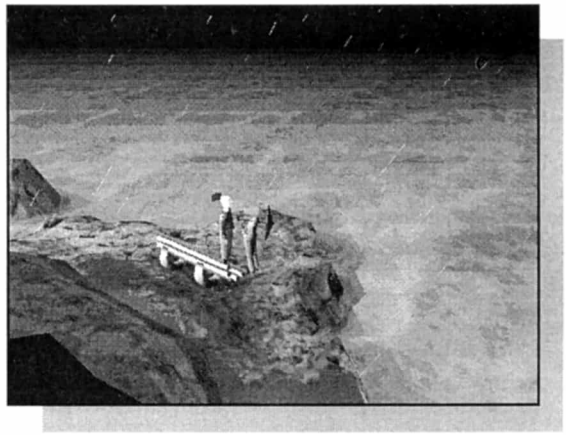


"Сделать хотел козу, а получил грозу"

вора на улицах города. Но, как вы вскоре выясните, поймать его не удается — убегает, подлый трус. Если хотите, можете попробовать "загнать" его в тупик. Но есть гораздо более простой и естественный способ поймать начинающего преступника (опытный бы так легко не попался) — подкрасться к нему сзади, знаете ли, положить тяжелую руку на плечо... Ах, если бы так можно было поступить с настоящими ворами!

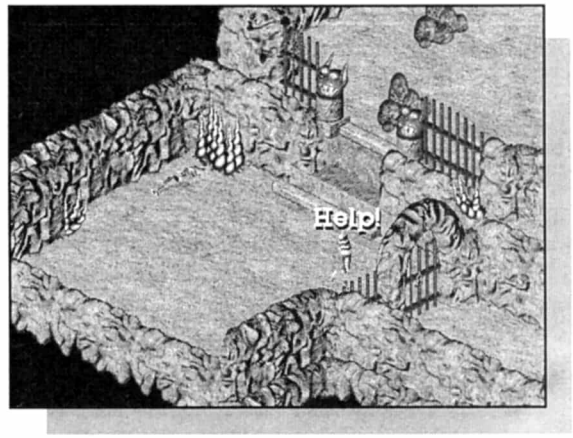
Итак, вам нужно осознать, где сейчас стоит вор (проще всего записать игру, затем побегать по городу, пока не наткнетесь на него, и тогда восстановить игру до того момента, когда вы вспугнули свою жертву). Затем переключитесь на "осторожного" Твинсена (четвертый тип поведения), обойдите вора и подкрадитесь к нему сзади (именно точно сзади — этот осторожный и остроухий урод не забывает оглядываться по сторонам) и твердым твинсеновским голоском потребуйте зонтик обратно (**umbrella**). Вот и все! Герой победил, зло умывается слезами и притворяется невинной овечкой, зонтик у нас в руках. Осталось только найти шатающуюся по улицам города покупательницу и отдать ей зонтик. И что же мы в результате выяснили? Доктор, который может помочь Диномухе, живет далеко-далеко, на Острове Пустынь. А нам, кстати, надо бы забрать часть от автомобиля на том же острове... Надо будет заехать туда как-нибудь. Когда погода улучшится.

Кстати, о погоде. Надо бы с ней разобраться. Конечно, дождик в LBA2 нарисован очень красиво — можно сказать, просто душа радуется, но вот квест из-за него страдает. Полгорода только и говорит об этом проклятом дожде и о том, почему все-таки Погодный Колдун (**Weather Wizard**) так долго подлейшим образом отлынивает от своей работы. Видимо, нам следует заглянуть к нему и задать этот вопрос... Что и подводит нас к самой главной проблеме: а где же живет Погодный Колдун? Впрочем, если рассуждать логически, то место его проживания вычислить не так уж сложно: конечно, где-нибудь в холмах, подальше от людской суеты... Так вот: пройдите в холмы (в городе можно без особого труда найти указатель "**To Woodbridge hills**") и поищите там. Дорогу к палатке Колдуна можно вкратце описать так: найдите корову, пройдите от нее налево (если стоять спиной к городу) до луга с цветами, найдите там тропинку, по которой ходит гробос-грибник, и внимательно изучите ее окрестности. Если заблудитесь, справьтесь по Холокарте — ради этого вы ее и взяли.



"Стоял он, дум великих полн"

Когда вы найдете Колдуна, то быстро осознаете, что проблемы еще только начинаются. Оказывается, Колдуну для успешного применения заклинаний нужно залезть на крышу маяка, а хранитель маяка (Ральф) куда-то запропастился. Что ж, геройское дело нехитрое — дойдите до маяка (на него указывают таблички "**To lighthouse at the end of the island**") и поговорите с "грустной девушкой, смотрящей в море". Она вам сообщит, что ее жених куда-то запропастился: наверное, опять пошел со своей дурацкой гитарой играть на скалах... И его, видимо, утащил жуткий монстр по имени Тралу.



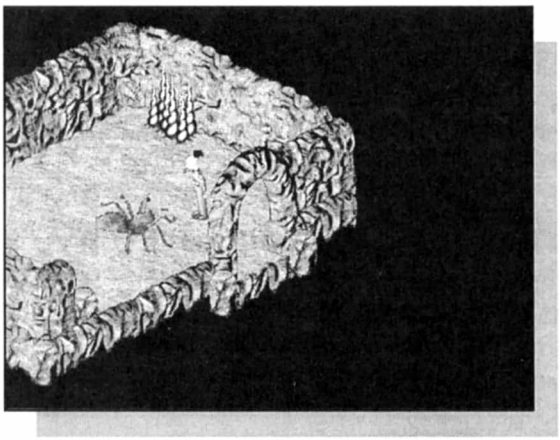
"Помогите! Замуровали, демоны!"

Значит, придется возвращаться в холмы. Поищите там вход в пещеру (он отмечен табличкой с рисунком змеи — впрочем, настоящих змей там тоже вполне хватает). Вам придется пройти через нее насквозь, убив по пути огромного (с собаку ростом) паука и несколько летучих мышей. Затем из пещеры вы выйдете прямо на узенькую горную тропку, которая приведет вас ко входу в пещеру номер два. По пути вам придется пару раз перепрыгнуть через пропасть (переключаетесь на "спортивного" Твинсена — **Sporty**, разбегаетесь и в решающий момент нажимаете Space). Не бойтесь, герои любят прыжки через пропасть. А если вам не по душе такое "тупое аркадничество", стоит задуматься — а стоит ли играть дальше? Прыгать, уворачиваться и прицеливаться придется еще не один раз...

Во второй пещере ваша задача будет проста — убить парочку летучих мышей и найти Ральфа. Он сидит за решеткой и молча страдает. Увидев вас, он начнет слезно умолять "героя" срочно вернуться в город, достать свой "геройский" магический шарик (он что думал, Твинсен будет по пещерам без шарика ходить?) и одежду. Причем не для него, Ральфа, а для самого себя. Для Твинсена. Уж не значит ли все это, что счастливый "отпуск" нашего персонажа подходит к своему логическому завершению, а попросту — к концу! И, значит, опять начинаются самые настоящие трудовые будни, потому что кому-то в очередной раз понадобилась геройская помощь. Так что за одеждой-то вам явно придется сбегать...

Итак, для начала вернитесь в город. Да, да, не ленитесь — эти два прыжка над обрывом пойдут вам на пользу: вес скинете, да и потренируетесь. Зайдите в музей (двухэтажное здание, выглядит, как пирамидка из двух кубиков) — правда, идиот-билетер вас не узнает и стрясет с вас 15 кэшей, но в конце концов деньги не главное. Гораздо хуже то, что "как раз перед нашим приходом" дверь на второй этаж музея оказалась заперта, и достать вашу Тунику с Медальоном Симбелла не представляется возможным. Эх, все приходится самим делать... Осмотритесь вокруг (что означает — вытрясите из местных шкафов все кэши) и подойдите к двери на втором этаже. Видите, в недоступной комнате открыто окно? Так что проблема решается легко — выйдите из музея, поднимитесь по мостикам ко второму этажу музея и залезьте в окно.

Вот вы и в комнате, в которую глупые хранители музея никак не могли попасть. Что ж, отключите "защитный зажим" на витрине со своей Туникой (рычаг в правой части стола), откройте за-



Встретить паука — к письму
(народная примета)

пертую дверь (красная кнопка на том же столе), бегите вниз и забирайте Тунику. Если вы не успеете это сделать, то придется вам вернуться и переключить рубильник еще раз. Хорошо хоть, снова лезть через окно не придется!

Итак, теперь у вас снова есть Туника и Амулет Симбелла. Таким образом, вы снова приобрели Магию, которая вам позволяет... Стыдно сказать! В общем, теперь ваш "магический шарик" не просто летит туда, куда вы его бросите, но еще и прыгает, отражаясь от стен. Сильно, правда? И никаких огненных шаров, воскрешения мертвых и хождения по воде аки посуху (вот это как раз Твинсену пригодилось бы здесь больше всего...)

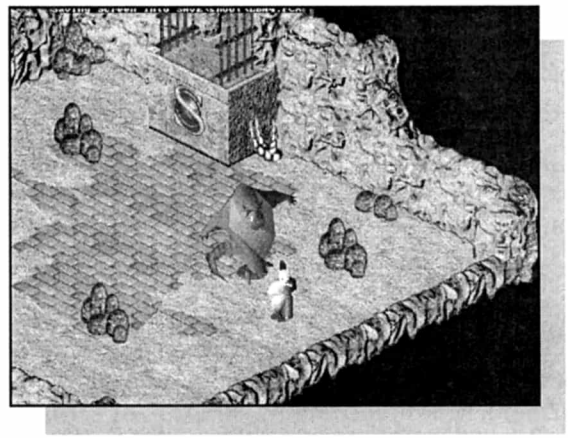
Вооружившись таким образом мячом и магией, продолжим исследование пещеры. Вернитесь туда и подойдите к трем бочкам, которые загораживают вам проход. Видите рычаг в углу прямо перед вами? Попадите в него шариком, и он сдвинется, открывая решетку и освобождая вам дорогу в глубь пещеры.

Вот туда-то мы прямо сейчас и отправимся. Перепрыгнув через пару канав и преодолев некоторое количество несмертельных ловушек, вы попадете в тупик, в котором где-то сверху помимо всего прочего увидите рычаг. Задача Твинсена — запрыгнуть на кем-то заботливо подложенную в самом нужном месте кучку голубых камешков и при помощи своего супершарика активизировать этот самый переключатель. Ну а затем возвращайтесь назад — ведь из тупика есть только один выход! Но не забудьте предварительно обыскать грустно и одиноко стоящую бочку, в которой лежит заветный четырехлистный клевер — ваше право на, если так можно выразиться, реинкарнацию. После нашествия квестов и Doom'ов уже как-то трудно представить себе, что на свете существует такое понятие, как "дополнительная жизнь"... Ведь Doom и подобные ему игры — это скорее "право на дополнительную смерть".

Итак, когда вы победно вернетесь обратно, с пафосом перескочив через все те же две раздражающие канавки, забирайтесь по лесенке наверх, к только что открытой нами дверке (на лесенку нужно запрыгнуть с разбегу). Наверху некое существо (Джо) явится к вам в виде отвратительного зеленого эльфа (уж не сам ли это Леприкон? Но тогда, где же его золотишко?) и, поинтересовавшись, все ли у Твинсена в порядке с магией, самоликвидируется. Туда ему и дорога, а наш путь лежит в следующее помещение, доступ в которое мы так отчаянно старались заполучить.

А там создатели игры, прямо скажем, подложили игроку свинью. Настоящую свинью, в прямом смысле этого слова, так и норовящую сожрать несчастного Твинсена. Вдобавок еще и не одну. Так что побыстрей расправляйтесь с первым поросей, радостно помахивающим хвостиком (видимо, в предвкушении смерти), запрыгивайте на платформу и переходите во вторую комнату. Там Твинсена будет дожидаться собрат первого монстра — пусть смерть его будет так же

приятна и безболезненна. Но не забудьте после выполнения своей почетной обязанности поднять ключи, которые вывалятся из экстерминированных животных. Когда же наш юный герой взмахнет наконец с облегчением измаранными в крови нежити кулачками, можно будет спокойно приступить к исследованию комнаты, в которой вы оказались.



"Я прощаю тебе резню в детском саду, но зачем ты похитил смотрителя маяка?"

Не нужно прилагать особых усилий, чтобы обнаружить в "нижней" части комнаты воротца с замком (это тем более любопытно, ведь у нас есть два неиспользованных ключа, которые нам достались в наследство от свинских стражей). Правда, до ворот добраться не так-то просто — прямой путь к ним загораживают странные витиватые (но очень острые) колья, предназначенные явно не для того, чтобы облегчить Твинсену передвижение. Так что запрыгивайте по камешкам на платформу (как раз позади ворот) и, ловко преодолевая разрывы стены с кольями внизу, прыгайте по платформам до самых воротец, которые тут же и распахнутся.

Прямо перед носом вашего персонажа окажется мостик через пруд. И чем быстрее вы преодолеете этот мостик, тем лучше: все дело в том, что в противном случае Твинсен может пострадать от удара твердого вороньего клюва прямо в твинсеновский лоб. Обладательницу этого самого клюва, конечно, можно и убить, но уж больно неудобно будет привести приговор в исполнение. Тем более, что эта проклятая ворона способна сбросить несчастного героя в воду, а ведь это — неминуемая смерть. Так что пробегайте лучше по мостику и входите в следующую комнату.

Да что ж это такое? Не успели мы оказаться на новом экране, а в нас уже кто-то плюется омерзительной зеленой слюной... О, да это же сам Тралу, жуткий монстр, которого так боятся несчастные обитатели деревни! Правда, не такой уж он жуткий, да и вообще похож на встреченных нами только что поросей, разве что побольше (в два раза), посильнее (снимает "звездочек" пять за один удар) и гадостью бросается больше и чаще (в общем, поросенок рос-рос, и выросла большая... ну, что выросло, то и выросло). Короче говоря, мы встретились со здешним "боссом". А мы его шариком, шариком!

Не так уж все, оказывается, и страшно. От бедолаги Тралу остались только аркадные бонусы — поторопитесь их собрать, ведь мерзкая зверюга просто наверняка наснимала с вас немало "звездочек". Ну, а теперь можно отправляться дальше, прямо на церемонию вручения Твинсену заслуженных благодарностей лично от узника Тралу Ральфа.

Для этого выйдите через вторые ворота и терпеливо выслушайте восторженную речь спасенного. Теперь осталось только провести страдальца к выходу из пещер. Выходите через те самые ворота, сквозь которые вы раньше выслушивали ральфовские мольбы о помощи (у вас ведь должен остаться еще один ключ, правда?). Ральф с радостными визгами бросится вперед

ди вас наружу. Ну а Твинсена у выхода ждет милая Зоя, готовясь высказать "мягкий" упрек неразумному муженьку. Видите ли, загулявший Твинсен ну никак не может обойтись без своих геройских поступков, пока она, бедненькая, мокнет под дождем и дожидается обещанного лекарства для Диномухи. Да ну ее — глупая женщина в принципе не способна понять таких вещей, как геройство, помощь ближнему и необходимость остановить дождь (для того, чтобы уехать на Пустынный Остров). А посему не стоит с ней даже спорить. В конце концов, любые подобные разногласия можно решить, попросту обняв любимого человека и сказав ей на ушко что-нибудь приятное.

Так что Твинсен теперь превратился в жуткого двухголового монстра и будет передвигаться, подчиняясь вашим командам, в обнимку с женушкой. А все потому, что Ральф позвал супружескую пару к себе на маяк, куда мы, собственно, сейчас и отправимся. Конечно, приятно, что вы продолжите свои странствия уже от двери собственного дома (в котором, видимо, супруги провели некоторое время, скрытое от взгляда геймера). С другой стороны, обидно, что нам не дали посмотреть на любопытное зрелище — на Зою, которая прыгает по обрывам. Гуманисты, наверное... А ведь под управлением с клавиатуры наш двухголовый монстр прыгать не умеет. Так что вам остается только подчиниться жестким требованиям сюжета и проследовать к маяку.

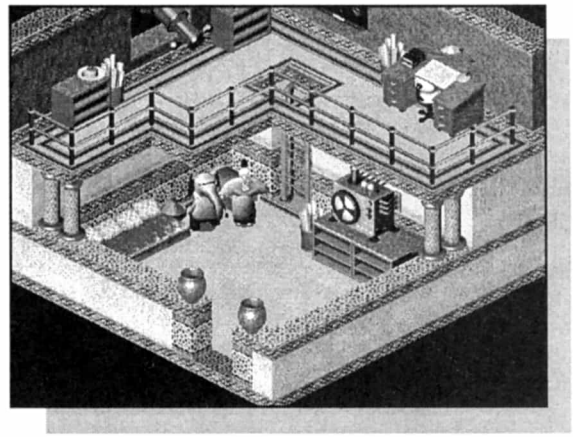
Когда вы туда придете, вся теплая компания уже будет стоять у дверей (скорее всего, проклиная неторопливость "этого идиота Твинсена и его тупой бабенки"). И вот, наконец, Погодный Колдун произносит свое заклинание, тучи расходятся... Но что это летит сквозь облака? Да это же летающие тарелки, а в них — отвратительные, злобные и ненавидящие все человеческое (точнее, твинсеновское) инопланетяне. Разве кто-то когда-нибудь видел летающие тарелки, населенные какими-нибудь другими существами?

Вы сразу обнаружите, что эти нелюди делятся на две категории: первые ("роботы") умеют только магнитофонным голосом произносить: "Мы — посланцы дружеского народа, приехали с миром изучать вашу цивилизацию...", ну, а вторые ("охранники") открывают огонь, стоит лишь к ним чуть-чуть приблизиться. Причем и те, и другие отличаются одним неприятным свойством: сколько бы вы в них ни кидали волшебным мячиком, дартсами, сколько бы ни избивали руками и ногами, сколько бы ни стреляли из плевательницы (она у вас еще появится) — все равно из них не вылетит даже одна "звездочка". Судя по всему, пришельцы хорошо знают, что такое IDDQD... У них даже собаки бессмертные. Так что обходите их стороной и радуйтесь, что пока такое возможно.

"Мы пришли с миром"

Ну, а вы пока можете заняться своими делами. Дождик прошел, и ничто не мешает вашей поездке на Пустынный Остров (**Desert Island**). Найдите билетную кассу (рядом с задумчивым рыбаком, который ловит в море хищных крабов и выбрасывает вам под ноги), купите билет (он должен стоить примерно 10 кэшей) и идите к

катеру. Подойдите к самому входу, нажмите Shift, переведите курсор на билетик и нажмите Enter. Вот вы и уплыли с родного Острова Цитадели!



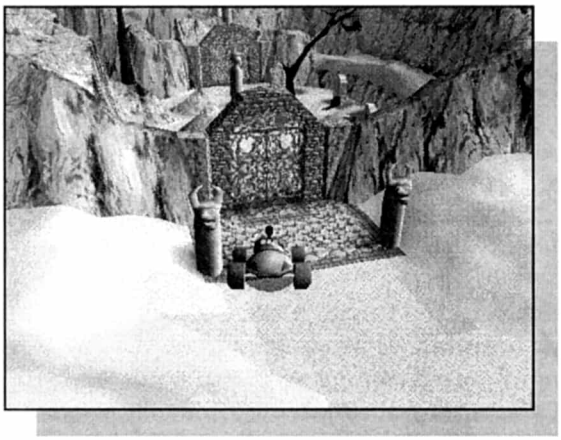
Винтик ждет своего Шпунтика

Нельзя сказать, что на новом острове экологическая ситуация приятней, чем на старом. Если раньше вам в основном приходилось иметь дело с жалкими крабами (змейка-другая не в счет), то теперь вокруг бедного Твинсена все просто кишит разнообразными гнусными тварями. Чего стоят одни только "мусорные ведра", которые ходят на тоненьких лапках, время от времени приподнимают "крышку" и стреляют в вас! При этом становятся видны мерзкие красные огоньки, мерцающие во тьме "ведра" — в конце концов, разве у подобных тварюг бывают нормальные человеческие глаза? Простой агрессивностью такое "мусорное ведро" взять трудновато, так как его выстрелы откидывают нашего героя назад. Поэтому мы советуем вам убивать "ведро" шариком, если уж вы его вообще захотите обязательно убить. Но все-таки лучше попросту пробежать мимо так, чтобы оно не успело по вам попасть.

Итак, начнем. В конце концов, мы на этот остров за лекарством для Диномухи приехали, а не ради стрельбы по мусорным бакам. Для начала пройдите по причалу налево (если смотреть "в море"), пока вы не дойдете до чудесного маленького садика за оградой, в котором стоят два заторможенных инопланетянина-"робота", а пара почтенных джентльменов играет в нечто гольфоподобное. За этим садиком вы найдете собственно жилой квартал города — с магазинами, билетными кассами, пляжем, а также домами врачей и сумасшедших изобретателей. Обойдите этот квартал, заходя в каждый дом, беседуя с обитателями и собирая "кэши" из всяческих ваз и шкафов.

Довольно скоро вы найдете дом местного лекаря (там на стене внутри дома должна быть нарисована характерная "лекарская" звезда). К сожалению, доктора нет дома, и вообще неизвестно, когда он появится... А как же иначе! Все силы природы и инопланетного разума вошли в тайный союз с целью не допустить излечения Диномухи, и они не собираются просто так сдавать свои позиции. Как вам расскажет служанка доктора, единственная надежда вовремя вылечить бедного домашнего ящера — обратиться в Школу Магов, которая находится на этом же острове. Только вот никто не знает, где ее найти, а если и знает, то не собирается обсуждать столь деликатный вопрос с человеком, не имеющим отношения к Искусству. Зато в доме доктора мы можем по крайней мере прихватить одну полезную вещь — отыщите на полках "желчную кислоту" (**Gallic acid**). Доктору она не нужна (как скажет служанка), а вам — пригодится...

Теперь отыщите в том же жилом квартале дом изобретателя ("слоника"-гробоса). Он отдаст вам ту часть машины, которую обещал Зое. Можете потрепаться с женушкой по огромному телефону, который установлен в доме изобретателя (и в вашем подвале тоже). Непонятно только, почему на телефоне стоит значок "Осторожно! Радиоактивно!" — ну, впрочем, нашему



Те, кто не сдал зачет в магической школе, покоятся на близлежащем кладбище

гениальному изобретателю виднее... Ну, а затем ищите билетную кассу, покупайте билет обратно на Остров Цитадели и возвращайтесь домой.

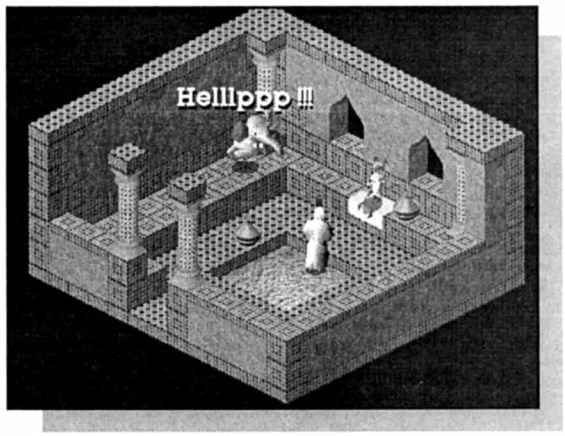
Найдите свою жену и отдайте ей часть от автомобиля. Она (пожурив вас за отсутствие лекарства для Диномухи) отправится покопаться всласть в двигателе, ну, а вы снова окажетесь в гордом одиночестве. Зайдите к своему соседу и отдайте ему кислоту — с ее помощью он восстановит карту, сделанную его сыном и подарит вам похожий на пирамидку ключ от секретной комнаты в канализации.

Надо вернуться на Пустынный Остров — забрать у изобретателя еще один прибор, который он "забыл" вам отдать (портативное радио) и отыскать-таки Школу Магов. Купите билет и садитесь на катер. Оказавшись в месте назначения, зайдите к изобретателю и получите у него это проклятое радио, из-за которого вам пришлось ездить туда-сюда (и потерять на этом около 20 кэшей!). Хорошо хоть, что это радио будет тут же использовано по назначению: стоит вам выйти из изобретательского домика и сделать пару шагов, как ваша женушка позвонит вам и сообщит, что отремонтировала автомобиль и собирается привезти его на ваш остров. И действительно, когда вы доберетесь до причала, вашим глазам предстанет твинсеновская вторая половина и суперавтомобиль, готовый к использованию. Кстати, будьте осторожны: Зоя почему-то остановилась не так уж далеко от зловредного инопланетянина — "сторожа", который убивает всех, кто к нему подойдет слишком близко. Так что, подойдя к собственной жене не с того боку, вы рискуете оказаться нашпигованным пулями...

Итак, Зоя решила побродить по магазинам. Вот вам и непостоянство женского разума: только что она несколько часов самоотверженно простояла под дождем ради несчастной Диномухи, а теперь собирается легкомысленно бегать и тратить кэши (которые следовало бы передать Твинсену на "хранение")! Ну и черт с ней, с Зоей, а мы пока будем искать эту таинственную Школу Магов — что еще остается делать? Но сперва усядьтесь на свой автомобильчик и научитесь им управлять. В умелых руках он — просто настоящее сокровище: чего стоит одна лишь его способность подниматься вверх по крутым горкам, ездить по краешку воды (он лишь слегка погружается в жидкость там, где вы утонули бы без всяких вопросов). И, что самое главное, он умеет стрелять! И стрелять не так, как вы — жалким шариком, который вдобавок еще и расходует магию, а настоящими пулями, которые выбивают у монстров две-три "звездочки" (если, конечно, не пролетают у них над головой).

Итак, для начала объедьте пустыню (расстреляв по пути несколько кактусов) и найдите в ней следующие достопримечательности: отель (там на крыше сидит заклинатель змей и играет на своей флейте, а внизу ходит задумчивый инопланетянин-"сторож" и стреляет в вас), "парк храмов" (в котором располагается известный вам по LBA1 Temple of Bu), закрытые ворота на кладбище (они расположены рядом с городом, но слегка в стороне от основной дороги... ну, вы их найдете по холокарте) и круговую трассу для автомобильных гонок.

Заклинатели змей — они, по большей части, достаточно неглупые люди. И даже в случае прямо противоположном у них обычно налажены хорошие связи с гильдией воров, нищих, убийц и таинственных колдунов (если, конечно, это все не одна и та же профессия). В общем, надо бы с ним поговорить. Но как? Видимо, единственный способ забраться на крышу — это зайти внутрь отеля. Подъедьте к главному входу (осторожно, чтобы не попасть в "убийственное поле" инопланетянина), слезайте с машины и заходите в здание. А вот и лестница на крышу — только вот вход на нее находится за стойкой, и его закрывает огромная туша хозяина-гробоса. Надо бы его как-нибудь убрать: цель (лечение Диномухи) оправдывает любые средства!



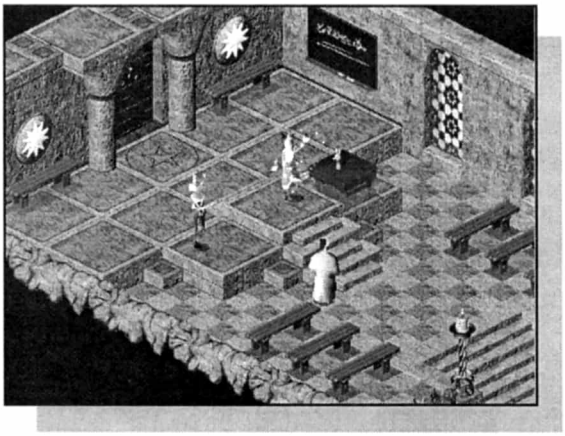
Женская сауна — на помощь придет мужчина

Поговорите с хозяином: что его сейчас больше всего беспокоит? Ага — маньяки, которые залезают в женскую сауну и пугают бедных завсегдатаек. Что же, на время придется забыть, что Твинсен — честный семьянин. Погуляйте по отелю, найдите сауны и смело заходите в женскую. Послушав, как (почему-то одетые) девушки визжат нечеловеческими голосами (что неудивительно, поскольку человеческих самок среди них и не наблюдается), преспокойно выходите из сауны. А вот и хозяин! "А ну-ка проваливай отсюда, да побыстрее!" Что же, это мы можем — побыстрее (опережая хозяина) добегите до оставленной им сдуру стойки и залезайте по лестнице наверх. Теперь вы можете задать заклинателю свой (надоевший уже всей округе) вопрос про Школу Магии и получить недвусмысленный ответ: конечно, на кладбище. И действительно, где же еще учиться юным магам, как не в окружении наглядных пособий по некромантии?

Как вы уже могли заметить, прямым путем (то есть через главные ворота) мы на кладбище попасть не сможем. Так что придется Твинсену последовать старой доброй геройской мудрости и отправиться искать обходной путь. Идите налево от ворот, пока не увидите пару мертвых деревьев среди скал. Если вы проведете нашего любимого персонажа (машину придется пока оставить) прямо под одной из мертвых ветвей, то он попадет как раз в аккуратно замаскированный между скалами узенький проход на кладбище.

Вы окажетесь на площадке, по виду достаточно характерной для любого нормального кладбища. Правда, повсюду летают летучие мыши (берегись вампира!), и из-под некоего подобия могильной плиты доносятся вопли и мольбы о помощи... но, Твинсен, как-никак, человек занятой, и страдальцу придется подождать, пока не придет его очередь. Посему не станем здесь чересчур долго задерживаться (тем более, эти самые злобные летучие мыши, кружащиеся над твинсеновской головой, явно не проявляют к нему симпатии), а отправимся туда, где нам обещали свидание с магами и их дурацкой "школой".

Перейдите в область, вымощенную камнем — там вы увидите подозрительный вход куда-то, выполненный в виде подмигивающей и очень гадкой физиономии, к тому же с переливающейся поверхностью. Ну хорошо... Можно еще простить то, что нас отправили в пустыню, на клад-



Магическая школа — за несколько секунд до экзамена

бище, подвергли истязаниям летучими мышами, но... эти отвратительные спецэффекты... На такое способны только маги!

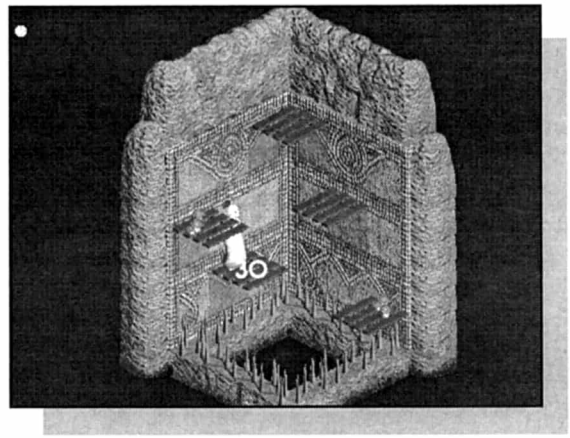
Но и это еще не самое страшное: сейчас нам придется проникнуть в эту обитель кошмаров. Что мы, собственно, и сделаем. Войдя, можете для начала поговорить с несчастным "слоником", который ну никак не может сдать ни одного вступительного экзамена. Что же тут поделаешь... Будем надеяться, что Твинсену повезет немного больше. А пока — вперед, к первому препятствию.

Классная комната — это, безусловно, приятное местечко, которое даже может напомнить Твинсену о его далеком доме, о школе, о последнем звонке... Но что за голубоватые призраки бродят здесь между столами? Проход в следующую часть комнаты довольно узкий, а призраки, проходя мимо, делают Твинсену бо-бо. Мерзкие твари! Здесь могут помочь только два основных аркадных умения — быстрота и сноровка. Постарайтесь просто пробежать между столами как можно быстрее, избегая контактов с этими безмолвными стражами, а на другом конце помещения нас будет ждать большой красивый сундук с сюрпризом. Возможно, вам будет легче, если вы предварительно посвятите минутку наблюдению за ритмом передвижений проклятых "голубых призраков", и только затем побежите в проход.

Сразу отметим, что сюрпризом будет скорее даже не содержимое сундука — оно банально до отвратительности, а тот любопытный факт, что при малейшем приближении к "сокровищу" на Твинсена обрушится град из огненных шаров. Такой поворот событий наверняка вынудит любого мало-мальски догадливого геймера обратиться к простой человеческой логике. Может быть, если мы будем наступать на плиты пола осторожно... Ну вот, вы уже догадались. Выбирайте "осторожного" Твинсена и, подкравшись к сундуку, забирайте из него честно заслуженный ключик. И, естественно, возвращаться придется тоже "крадучись". Радуйтесь — вами гордился бы даже сам Индиана Джонс (ведь ему обычно удавалась только первая часть пути: потом он с завидным постоянством совершал роковую ошибку!)

Будем считать, что первый, подготовительный тест мы прошли, Теперь придется вернуться назад, снова пройдя между столами с призраками. Когда эта неприятная процедура будет завершена, поднимайтесь по небольшой лесенке в той же комнате слева, заканчивающейся решеткой. Какое полезное совпадение! Ключ, которые вы достали из сундука, предназначен именно для этой самой решетки. Пройдите мимо решетки и далее — по коридорчику в комнату, где вас ждет (наконец-то) встреча с ректором и его чересчур доброжелательной секретаршей. Твинсену так рады, так рады! И, естественно, вам предлагают начать обучение в Великой Школе Высоких Магических Искусств, Которым Вас Там Все Равно Никто Не Научит. Причем для того, чтобы вам вообще позволили принять участие во вступительных экзаменах, вам нужно... ну конечно же, заплатить деньги! Причем почти наверняка такой суммы (120 кэшей) у вас

вдобавок еще и нет. Вот так-то, хорошо только одно — Твинсену скажут, где их можно получить: в Храме Бууу!

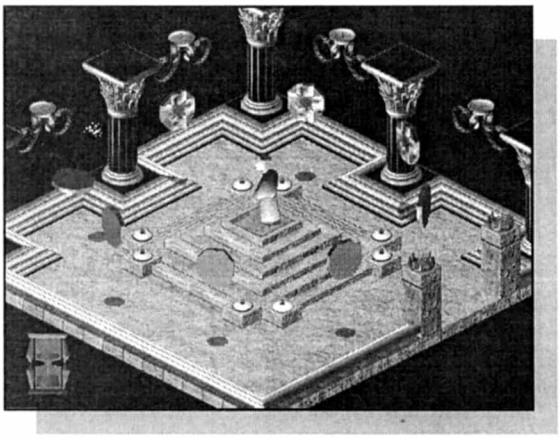


Деньги не пахнут

Отправляйтесь в Парк Храмов (**Temple Park**), где мы якобы должны найти необходимые для поступления средства: конечно же, никто не указывал нам конкретное их местонахождение, так что придется поискать. Давайте-ка пока развлечемся на аттракционе, которым заведует очередной тормозливый гробос: почему бы и не пометать дротики по двигающейся мишени? А вдруг это нам в чем-то поможет? Задача Твинсена — всего лишь бросить три дартса так, чтобы два раза попасть по ездящим туда-сюда уточкам. Ну, а дальше все решит "счастливая судьба рода Твинсенов" — вы неминуемо выиграете связку шариков, взмоете в небо и сорветесь прямо в вовремя подвернувшийся под ноги колодец. И что же мы видим в этом самом колодце? Ну конечно же, кучу денег! "А ларчик просто открывался". Перепрыгивая с платформы на платформу, постарайтесь собрать как можно больше мешочков с кэшами (в каждом из них вы найдете 30 кэшей). Если у вас после этого окажется меньше 120 кэшей, необходимых для поступления, не беспокойтесь — фокус с шариками можно будет повторить не раз. Упадите вниз, соберите "бонусы", которые неизвестные боги (а может, и сам Бууу) сбросят вам на голову, а затем можете спокойно выходить "наверх" из этого подземного храма. Впрочем, если хотите, можете погулять по остальной части храма — хотя делать там пока все равно нечего. Лучше возвращайтесь в Школу Магов и платите за свое обучение. Но сперва придется сдать экзамены...

Итак, приступим к выполнению этих самых Трех Тестов Мага (назовем их Аркадным, Квестовым и Лабиринтным). Для прохождения первого, Аркадного, вам не потребуется ничего, кроме некоторого терпения и любви к стрельбищам "на меткость". Просто пройдите в следующую комнату училища, которая находится "прямо по курсу" — за секретаршей и деканом. Ваша цель — встать в центр поля и кидаться своим магическим шариком по кружащимся вокруг вас мишеням. Всего за время, чуть меньшее одной минуты, вам придется перестрелять восемь "сияющих крестиков". Вперед! Не забудьте, кстати, что вам никто не запрещает вертеться и даже прогуливаться по постаменту. Лучшая методика стрельбы — это "выстрелил, повернулся слегка влево, опять выстрелил, опять повернулся..." Желаем удачи.

Когда вы, наконец, победите Адский Круг Вращающихся Мишеней, выходите из экзаменационной комнаты и поговорите с ректором. Он поздравит вас с победой и выдаст вам "подарок за первый тест" — суперплевательную трубочку с неограниченным запасом дротиков. Может быть, именно такие магические артефакты творили давным-давно могущественные шаманы всяких там американских индейцев... Трудно сказать, что удобнее — плеваться из трубочки или кидать шарик. Можно сказать только, что у трубочки есть та же проблема, что и у пистолета в вашем автомобиле — по "наземным целям" (змеям, крабам, мусорным бакам) дротики ста-



Первый экзамен в магической школе

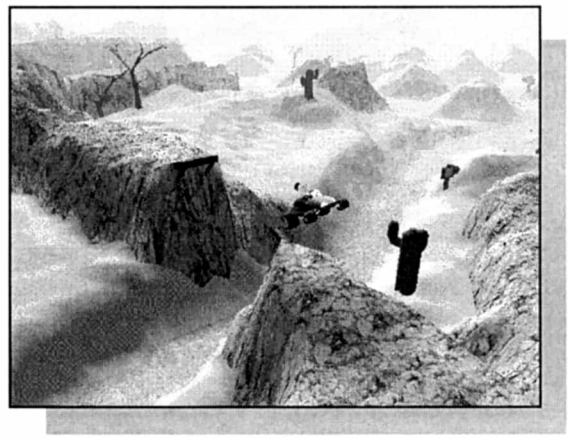
бильно не попадают. Глупый Твинсен зачем-то плюется вперед там, где нормальный человек выстрелил бы вниз... С другой стороны, плевки не расходуют магию, достаточно скорострельны и точны. Выбирай по вкусу!

Теперь надо сдать второй, Квестовый, экзамен — найти "желтый цветок", который произрастает на холмах. Может быть, где-нибудь он и "произрастает", но на Пустынном Острове это артефактное растение растет только в одном месте. Интересно, как подобный вид размножается — использует героев в качестве переносчиков пыльцы, что ли?

Для начала этот цветок придется найти. Вы его увидите высоко-высоко, на совершенно недоступном холме, где-то между кладбищем и Храмом Бууу. Но не отчаивайтесь — маги и авторы квестов никогда не дают новичкам совершенно невыполнимых заданий. Если вы внимательно осмотрите все окрестности этого холма, то вскоре найдете второй, доступный холм, на верхушке которого видна большая коричневая доска. Вот и заезжайте на него, разгоняйтесь, въезжайте на доску... Прыжок! Если вам повезет, то вы окажетесь на другом холме — рядом с требуемым цветочком. Ну, а если вы промажете (вероятность есть всегда), то придется восстанавливать игру (вы записались перед прыжком? Если нет — то зря!).

Взяв цветок (просто проедьте над ним, и он окажется в вашей "сумке"), отыщите вторую такую же коричневую доску, с помощью которой вы сможете "прыгнуть" обратно. Теперь можно и вернуться с победой в Школу Магов. Ради такого почетного гостя, как вы, маги даже специально откроют решетку — то есть на этот раз вам не придется бежать за ключом сквозь толпу "голубых призраков"! Более того, ректор сердечно поздравит вас с успехом и подарит вам то, что вы искали всю игру — средство для лечения Диномухи. Это что-то вроде рога — оружие, в которое нужно "подудеть", и оно начнет стрелять лечебными "бонусами". Кстати, можете использовать его на выходе из Академии для того, чтобы помочь несчастному Джо, попавшему под могильный камень — стреляйте из Рога, пока не попадете Джо по носу. Впрочем, никакой пользы это действие не принесет — Джо просто с радостно-идиотскими визгами ускачет в неизвестность.

Вот и отлично. Возвращайтесь на Остров Цитадели (придется слезть с автомобиля и купить билет — ну, это уже последний раз!), заходите в свой задний дворик, "вооружайтесь" Рогом и "стреляйте" в Диномуху (кнопка Alt). Слопав несколько "бонусов", Диномуха поправится, встанет, расправит крылья и предложит вам полетать на своей спине. Вот и все — казалось бы, нам осталось только пройти третий тест, стать магом, и все обязанности Твинсена будут выполнены. Может быть, ему даже дадут отдохнуть... Ну да, так прямо и дадут! И вообще, не надо лениться — вон, посмотрите на Зою. Как только Диномуха поправилась, она сразу пошла в дом и принялась клеить новые обои (может быть, именно их она и купила на Пустынном Острове?).



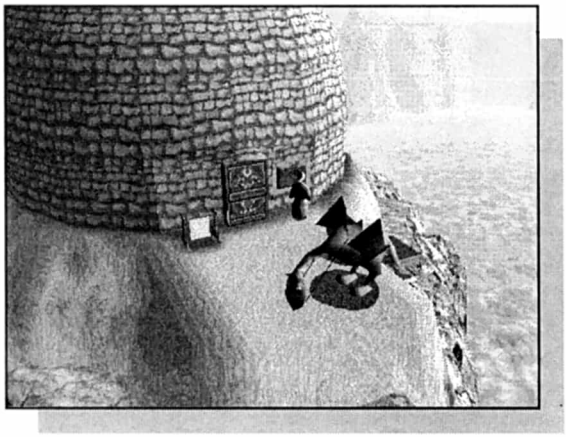
Quest for аленький цветочек

Ну, а пока приступим к третьему, Лабиринтному тесту. Прикажите Диномухе перелететь на **Island of the Dome of the Slate** (Остров Шиферного Купола). Н-да, островок, прямо скажем, величиной не отличается... Почитайте карту у входа (можете даже попробовать перерисовать ее) и заходите внутрь. "В любой квестовой игрушке должен быть хотя бы один скучный лабиринт — чтобы игрокам было на что пожаловаться", так, кажется? Вам придется передвигаться по этим темным дорожкам, подвешенным в темноте над чем-то очень неприятным, буквально вслепую. Во всяком случае, видеть вы будете только чуть-чуть перед собой — примерно столько же, сколько могли бы достать белой тростью слепца (если бы она у вас была). Да и то, вам придется присматриваться к графике очень внимательно, если вы хотите хоть что-нибудь понять. В общем, дерзайте. Вам надо всего лишь добраться до противоположного конца прямоугольной комнаты и пройти в "воротца". Если хотите, можете пособирать "бонусы" — разнообразные светящиеся звездочки и квадратики. Но не забудьте, что вы можете неплохо прыгать (и, скорее всего, это умение вам пригодится!).

Итак, когда вы выйдете с противоположной стороны лабиринта, перед вами появится радостный ректор и вручит вам третий подарок — **"Magic Slate"**, табличку, на которую можно переписывать все карты, которые вы найдете по пути. Учитывая, из какого места вы только что вышли, в ценности подобного подарка вряд ли можно сомневаться... Кроме того, ректор приглашает вас зайти в Школу (вы же сдали все три экзамена!). Так и сделайте — возвращайтесь к верхней части острова (к счастью, снова ползать по лабиринту не придется: просто пройдите налево по узкой тропинке и поднимайтесь по лесенке), садитесь на Диномуху и улетайте на Пустынный Остров. Кстати, к этому моменту все "тесты для абитуриентов" будут уже совсем демонтированы — решетка, закрывавшая ранее путь к ректору, открыта, голубые призраки между партами не ходят (впрочем, ключа в сундуке тоже нет).

Вот вы и закончили Школу Магов. Ректор вас поздравит и выдаст диплом мага (**Wizard's diploma**). Правда, честно заработанные вами Одежды Настоящего Мага и Бороды Настоящего Мага у него якобы "только что закончились", так что вам придется купить их у летучего торговца (этот летающий повсюду купец вам, наверное, уже давно примелькался). Кроме того, ваш Уровень Магии увеличивается на единицу, что дает вам возможность... все затаили дыхание... бросать зеленые шарики вместо желтых! Что ж, это все-таки плюс. Но "плюсы" сами по себе никогда не приходят. Ну конечно, вот и "минус": оказывается, в последнее время большая часть магов куда-то исчезла. И, естественно, почетная должность Искателя Магов принадлежит Герою, Спасителю (а теперь еще и Магу) Твинсену. И за это мы платили 120 кэшей?

Ладно, так и быть, приступим. Для начала купите у летучего торговца Костюм Мага (плащ со звездами и борода) за 50 кэшей и наденьте его на себя. Теперь начните расспрашивать ок-



У входа в дом могильной тьмы

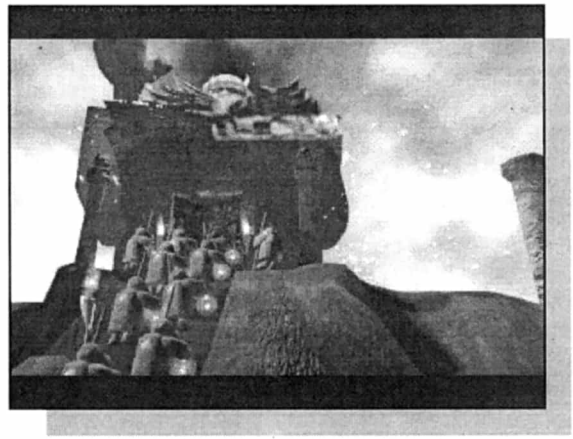
рестный люд об исчезнувших магах. Вскоре вы сможете представить себе картину: все маги заходят в отель (помните, вы там залезли в женскую сауну?), и больше их никто не видит. Что поделаешь? Простейший детективный прием заключается в том, чтобы встать на место жертвы и подождать, пока преступник "клюнет". Проще говоря, устроить ловлю "на живца". Эх, знал бы Твинсен, сколько нервов ему будет стоить это решение... Но делать нечего, альтернативных вариантов пока не наблюдается.

Перед тем, как заходить в отель ("гасиенду") на встречу с Безвестным Злом — Похитителем Магов, зайдите в Храм Бууу и наберите там денег. Лучше всего набрать не меньше 150 кэшей — потом такая удобная возможность приобрести небольшое состояние за пять-десять минут игры уже не представится. Ну, а затем заходите в отель, поблескивая звездочками на своем новом плаще, подходите к слонообразному хозяину и задавайте ему тот самый вопрос об исчезнувших собратьях. Ага, значит, инопланетяне их забирают с собой... Осталось только выяснить, что они с ними потом делают. Давайте обыщем отель: например, погуляем в районе саун...

Часть 2. Твинсания — для твинсанцев!

Вскоре к вам подойдет инопланетянин-робот и, мучительно пытаясь передать в своей интонации вежливость и уважение, предложит съездить на другую планету "по программе культурного обмена". Ну и ладно, не начинать же грядущую бойню прямо здесь? Встать на тропу войны мы успеем всегда — пока что это подождет... Соглашайтесь и следуйте за роботом. Ну конечно же, в мужской сауне оборудован специальный секретный лифт (разве где-нибудь делают сауны без подобных секретов?). Вскоре вы окажетесь уже на летающей тарелке, летящей сквозь "бескрайние просторы космоса". Не спеша осмотритесь, затем спуститесь вниз и подберите странную штуковину, которая валяется на полу. Вот у вас и появился переводчик, который позволит подцеплять ту лапшу, которую будут старательно вешать вам на уши "представители инопланетной цивилизации". Кстати, не забудьте оценить специально подготовленный для визитеров рекламный проспект (самая левая сфера). Правда, напоминает советские рекламы из серии "Летайте самолетами Аэрофлота"?

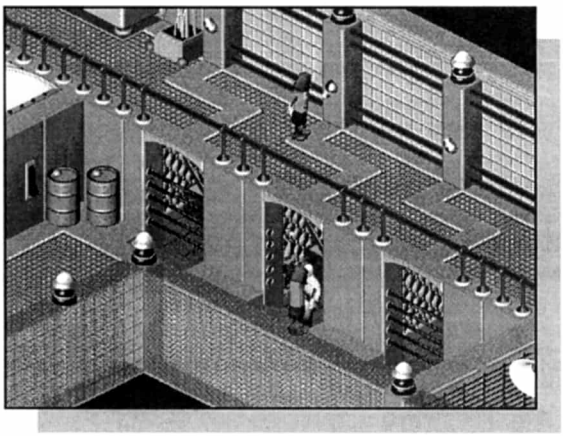
Оторвавшись от рекламной сферы, поговорите с "сопровождающими лицами". Ага, так значит, мы уже садимся? Когда вы "сойдете с трапа", следуйте за своими гидами (охранниками?) — бежать все равно некуда и незачем. Вскоре вы повстречаете старого знакомого — Джо-эльфа (помните, вы видели его в пещере Тралу? И под камнем на кладбище?) Он тоже вас заметит и... обратится к вам по имени! "Как дела, Твинсен?" И как таких полных идиотов принимают в эльфы?



"Белое братство" готовится к концу света

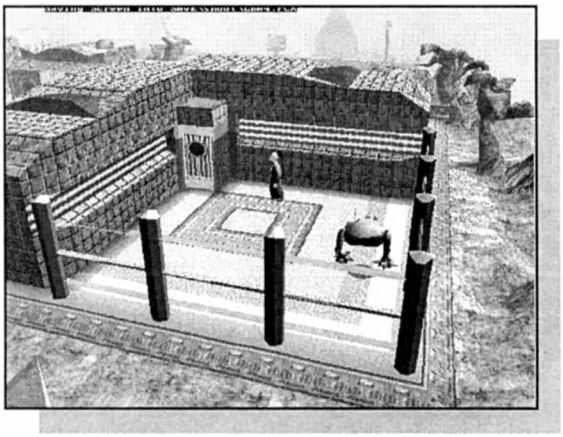
Вы придете в себя уже в тюремной камере. В соседнем "номере" будет сидеть Джо... хотя нет, он, кажется, использует свою эльфийскую телепортацию... и вот он уже сидит рядом с нами и рассказывает о зловещих планах инопланетян: они хотят выкрасть детей Твинсена! Надо скорее помешать этим планам! Впрочем, для рассказов эльфу отведено не так уж и много времени — вскоре к камере подойдет охранник и откроет дверь, чтобы перетащить эльфа в другую комнату... Этот дурень, видимо, не видел LBA1 и не знает, что происходит с охранниками, которые появляются в непосредственной близости от нашего героя. Что ж, давайте продемонстрируем ему ярость Твинсена! Кстати, после того, как инопланетяне показали свое истинное лицо, их "неуязвимость" исчезла. Стреляйте в них, бейте ногами, размазывайте по асфальту — все средства хороши! Когда от неудачливого тюремщика останется только бонус на полу, спокойно выходите и осмотритесь по сторонам. Джо куда-то исчез... ну да и черт с ним, свою функцию он на данный момент уже выполнил. Переключите два красных выключателя на стене, чтобы отключить "огненную защиту" в двух дверях.

Если хотите, можете зайти в комнату для охранников (верхняя дверь). С другой стороны, если вдуматься — ради чего вам сражаться с тремя инопланетянами, учитывая, что никакой пользы (кроме бонусов) вы от этого сражения не получите? Лучше сразу спускайтесь во двор тюрьмы через "нижнюю" дверь. Не спеша прикончите огромного робота (проще всего подобрать подходящий угол броска и закидать его зелеными шариками так, чтобы он не успел ни разу выстрелить). Умирая, робот взорвется и, таким образом, снесет часть забора, давая вам тем самым возможность выйти из двора (спасибо роботу за наше счастливое детство!). Пробегите по тропинке, затем сквозь псарню — пока вы не войдете в здание космопорта.



"Сидю на нарах, как король на именинах"

Теперь вам нужно действовать быстро. Убейте или увернитесь от инопланетян — сейчас это неважно (впрочем, похоже, что в любом случае вам придется уничтожить по крайней мере одного — того, который идет по узкому проходу навстречу вам). Когда вам придется выбрать между двумя мини-коридорчиками, выберите левый: правый заканчивается тупиком. В конце концов вы выберетесь на взлетно-посадочную площадку как раз тогда, когда одна "тарелка" взлетит. Осталась еще одна, так что скорее бегите к ней, уворачиваясь от выстрелов инопланетян.



За побег из тюрьмы ваш срок будет утроен

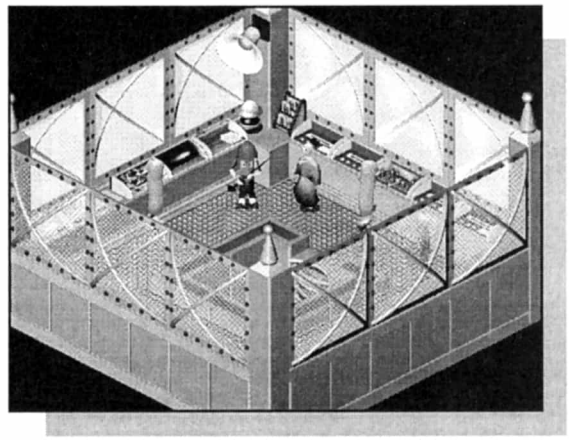
Когда вы, наконец, зайдете внутрь и сможете вытереть пот со лба (или с клавиатуры), обнаружится, что в устройстве управления шаттлом недостает какой-то важной детали, программирующей полет и конечные координаты. Не хватает такого небольшого узорчатого коричневого "крестика" — видимо, чужаки даже не знают, какой формы должна быть нормальная дискета... Но, так или иначе, дискету придется где-нибудь достать. Вылезайте из шаттла и, продолжая увиливать от пуль, добегите до высокой башни в углу космопорта. Зайдите внутрь, не спеша перестреляйте охрану (как хорошо, что в LBA2 монстры не умеют забегать за вами в дверь, а то Твинсену было бы не обойтись без приличного шотгана...) и поднимайтесь наверх. Вы увидите комнату с двумя техниками, одним "доброжелательным" роботом и одним злобным охранником. Убейте охранника (стараясь не попасть по "мирным" инопланетянам — а то они, хоть и мирные, могут и ответить) и заберите диск. Не обращайте внимания на возмущенные вопли техников. Они безобидны... пока в них не стреляют, правда.

Возвращайтесь на "свой" шаттл, вставляйте диск в устройство управления (третья сфера) и наслаждайтесь полетом домой. И даже неважно, что при приземлении шаттл разобьется... Но что это? Почему к вам бежит инопланетянин, размахивая пистолетом? Почему по дороге домой вы встретите столько агрессивных чужаков, что можно подумать, что вы по простоте душевной залезли на военную базу? Буквально каждый уголок вашего родного города служит обиталищем хотя бы одному Роботу-Убийце, Мусорному Баку, Злой Собаке или Инопланетянину с Пистолетом (а то и с Пушкой, которая стреляет Зеленой Слизью)! Прямо концлагерь какой-то. И еще к тому же по телефону почти сразу после приземления позвонит Зоя и сообщит, что дома произошло что-то странное... Пора Твинсену снова приниматься за геройство. Земля (Твинсания) совершенно явно находится в опасности — и наверняка за всем этим опять стоит какое-нибудь Воплощение Зла вроде Funfrock'a (если не он сам). Смерть незваным!

Когда вы добежите домой, уворачиваясь от легионов инопланетной нечисти, вас встретит бедняжка Зоя. Она сообщит, что враги все-таки украли всех детей... но это-то нам и так уже давно ясно. Самое важное — это то, что изобретатель улетел на Изумрудную Луну и оставил нам в подарок "**protopack**" — что-то вроде антигравитационного устройства. Но, конечно, наш друг принципиально не может сделать что-то так, как надо — поэтому он оставил свой **protopack** не Зое, а в "камерах хранения багажа". Что ж, придется сбегать в эти камеры (под огнем чужаков, само собой). Они находятся рядом с аптекой, в которую вы бегали за лекарством для Диномухи в самом начале игры.

Поговорите с гробосом. Так значит, ваш друг действительно оставил вам пакет — но достать его из камеры хранения вы должны самостоятельно. Спуститесь вниз (при этом вы два раза спуститесь вниз на мини-лифте — для этого встаньте на платформу и нажмите кнопку на сте-

не). Для начала придется вытащить пакет из общей кучи. В саму кучу вас, правда, никто не пустит (ходют тут всякие...) — придется использовать специального робота. Управляют этим "достижением твинсановской технологии" с помощью пульта, на котором есть четыре клавиши — вниз, влево, вправо, вверх. Вы будете... ходить по этим клавишам. Возможно, иногда придется даже прыгнуть через одну клавишу, чтобы достать до другой. В общем, довести робота до пакета (пестрая надпись на нем отчетливо выделяется на фоне остальной кучи ящиков) сравнительно несложно. Сперва заставьте робота добраться до пакета (он его автоматически схватит), а затем — до "выхода" со стрелкой вверх.

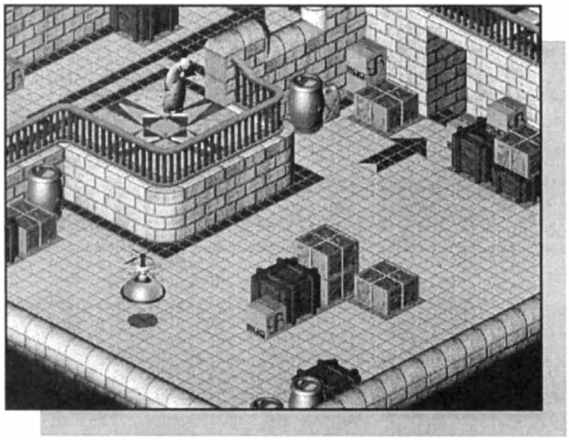


"Ключ без права передачи"

Теперь вам предстоит решить куда более сложную задачу — дотащить пакет доверху. Теоретически, вы можете справиться с ней и самостоятельно — в конце концов, полчаса усиленных размышлений еще никому не повредили. Но гораздо проще будет поднять "грузчика", который дрыхнет рядом с кучей ящиков, и попросить его дотащить ящик доверху. Правда, придется заплатить... 102 кэша! Да, форменный грабеж. Да, в наше время героев по крайней мере уважали. Но вдумайтесь, на что он свои кэши будет тратить? Выйдет из своего здания — тут-то его инопланетяне и поставят к стенке. Так что не жадничайте, отдайте ему его кэши — пусть ребенок чуток порадуется перед смертью. Ну, а вы возвращайтесь наверх и забирайте содержимое уже вскрытого пакета.

Антигравитационный ранец... Что ж, отлично — теперь вы можете в любой момент надеть его и гулять по воде аки посуху. И, что приятно, никакой магии! Главное в этом деле — избегать резких прыжков, остановок и всего остального, что заставит ваш ранец хотя бы на секунду выключиться. Этой секунды вполне хватит, чтобы вы захлебнулись в воде. Но пока Твинсена больше интересует не антигравитация, а дети и их спасение. Как там говорила Зоя? Надо проконсультироваться у магов? Школа Магии пока может и подождать, а вот к Погодному Колдуну вы вполне можете прогуляться. Но, когда вы доберетесь до его палатки, окажется, что Колдун исчез. Что же, это вполне логично: в конце концов, маги же исчезают уже давно, почему же Колдун должен остаться в стороне от инопланетной программы культурного обмена? Но, исследуя содержимое его дома, вы наткнетесь на страницу из дневника с интересной информацией. Оказывается, Колдун работал над заклинанием молнии, и ему осталось только найти какую-то особенную жемчужину на Пустынном Острове. Так может быть, мы сможем достать такую жемчужину и закончить заклинание? Вдруг молнии нам помогут против инопланетян?

Итак, возвращайтесь к себе домой, восстанавливайте силы (после нескольких пробежек по городу они, скорее всего, весьма нуждаются в восстановлении). Затем идите на задний двор, садитесь на Диномуху и попросите его отвезти вас на Пустынный Остров. Он довезет вас до крайней точки песчаного пляжа позади жилого квартала. Добегите до того места, у которого

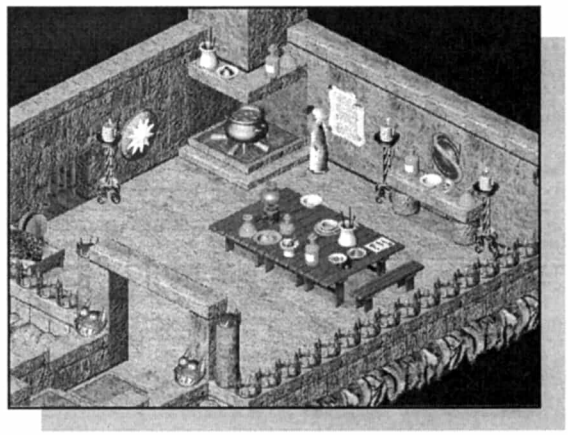


"Эх, дубинушка, ухнем"— шлягер местных грузчиков

останавливалась баржа, и продолжайте движение дальше вдоль берега моря. В конце концов вы увидите нечто вроде мостков, рядом с которыми стоят "ворота" с подвешенным колокольчиком. Позвоните в него, и вскоре из морских глубин вылезет Черепаха, предлагая вам запрыгнуть к ней на спину и прокатиться по морю. Почему бы и нет? Соглашайтесь, и Черепаха довезет вас до пещеры (самостоятельно вы бы ее никогда не нашли!). В то время, как ваш "морской конь" терпеливо ждет, пока вы соблаговолите отправиться обратно, займитесь исследованием пещеры.

Как нетрудно заметить, в пещере нет практически ничего экстраординарного. На одном из островков лежит бонус — если вам не лень, можете добраться до него с помощью двух-трех точно рассчитанных прыжков. А вот в глубине пещеры лежит действительно полезная вещь — раковина. Допрыгнуть до нее вы, увы, не сможете — она отделена от доступной части пещеры большим участком, утыканным острыми кольями. Впрочем, вы вполне можете перелететь через колья (используя **Protopack**), открыть ракушку и взять жемчужину. После этого запрыгивайте обратно на Черепаху и возвращайтесь на остров.

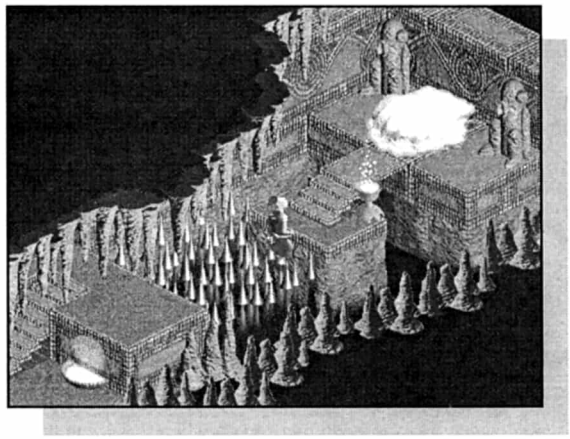
Казалось бы, можно съездить на Остров Цитадели, использовать жемчужину и получить заклинание молнии. Но все же эта мелочь подождет. Если вы смотрели в телескоп с крыши гасиенды, то вполне могли видеть вдали маленький островок. Почему бы не исследовать его именно сейчас? В конце концов, от этого никому хуже не станет (если исходить из того, что хуже просто не бывает...). Пройдите к гасиенде (кстати, заодно можно будет усесться в свой почти забытый автомобильчик), доедьте до берега моря, одевайте свой ранец и отправляйтесь — курс в открытое море. Когда увидите остров, подъезжайте к нему, выходите на твердую землю и записывайте игру. Обезопасившись таким образом, возвращайтесь на воду и заходите в пещеру.



Местный волшебник улетел на Канары

Для начала вам придется дойти до твердой земли, увиливая от летящих огненных шаров и летучей мыши (которая так и норовит подлететь и куснуть). Помните — один-единственный удар сейчас для вас смертелен: покачнетесь, упадете и уйдете на дно. Впрочем, вряд ли у вас появятся серьезные проблемы: успех вашего прохождения по воде гораздо больше зависит от

удачи, чем от умения. Да и в любом случае, вероятность успеха все равно ниже одной второй не опустится...

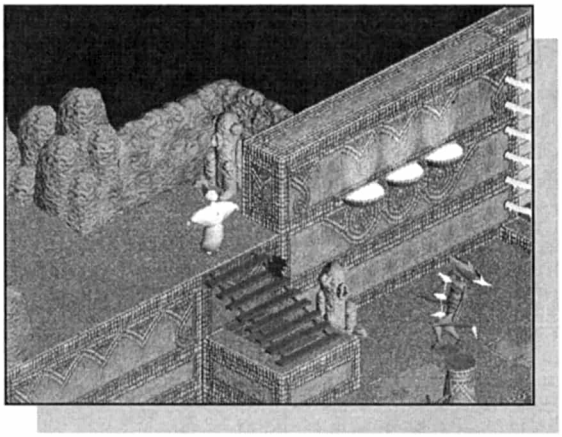


Обкурившись гашиша, Карлсон грохнул Малыша

Когда вы выйдете на землю (и разберетесь с двумя особо агрессивными скелетами) и осмотритесь вокруг, вы обнаружите, что рядом с вами есть один сундук (возможно, вы даже увидите, как скелет зачем-то его тащит, прежде чем переключить свое внимание на вас) и два лифта, которые управляются двумя рычагами. Чуть выше есть еще одна платформа, на которой стоит второй сундук. Ну, а на самом верху (на "третьем этаже" этой необычной конструкции) коридор уходит в неизведанную глубь пещеры — в которой, как обычно, скрывается невидимая пока страшная опасность и столь же туманная огромная награда. Но пока что следует добраться до этого коридора. Это делается вот как: перетащите первый сундук на панель правого лифта; запрыгните на панель левого лифта (с платформы, на которой находится левый рычаг, нужно перепрыгнуть через острые колья); попадите шариком по левому рычагу (лифт отвезет вас на второй этаж); протащите второй сундук и скиньте его вниз на первый; переключитесь на "осторожного" (**discreet**) Твинсена; попадите шариком по правому рычагу и, пока "башенка" из двух сундуков поднимается вверх, запрыгните на нее. Вот вы и доехали до третьего этажа.

Теперь ваша задача проста — идите по коридору, уничтожая все на своем пути. Расправившись с несколькими скелетами, вы выйдете в большую комнату, в которой вы будете удостоены чести встретиться с огромным, злым, голодным и вооруженным демоном. Ну, надеемся, к этому моменту вы уже научились ловко уворачиваться от пуль и метко кидать свой зеленый шарик — так что от демона вскоре останется один жалкий бонус, а вы сможете спокойно осмотреться в комнате, в которой проживал этот демон. В камине вы обнаружите нечто белесое, извивающееся и явно живое. Возьмите это — так, оказывается, выглядят в Твинсании магические заклинания. В данном случае вы добыли заклинание **Protection**. Оно вызывается кнопкой C и защищает вас от всех видов атак (кроме смертельных — утонуть оно не помешает). Правда, при этом тратится магия... Ну, защита того стоит. Когда необходимость в защите пропадет, просто нажмите C еще раз — и действие заклинания закончится.

А теперь спускайтесь по лесенке к воде и начинайте медленное скольжение назад. Старайтесь записывать игру на любом клочке твердой земли (с которой вас не могут столкнуть в воду своими гнусными поползновениями черные летучие мыши). На одном участке вам придется уворачиваться от огромных "устройств, предназначенных для того, чтобы сбросить Твинсена в воду". Но не беспокойтесь, все худшее уже позади. По крайней мере, на этом острове... Возвращайтесь к своей машинке и поезжайте, если хотите, в Школу Магии. Впрочем, ничего нового вы там все равно не узнаете. Лучше вернитесь к Диномухе (на пляж за жилым кварталом) и поезжайте на родной Остров Цитадели. Зайдите в палатку Погодного Колдуна и бросьте жем-



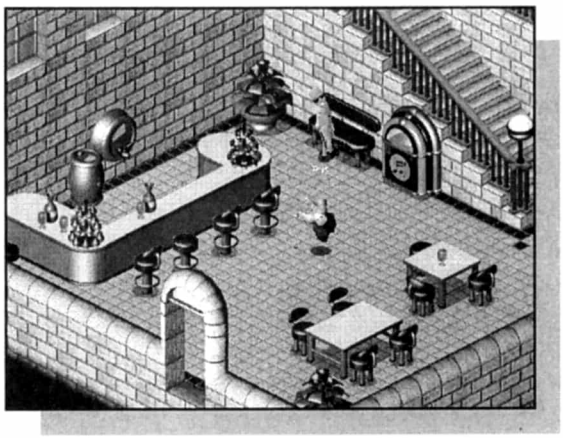
В подземельях тишина, и не видно ни шиша

чужину в котел. Таким образом, вы получите Кольцо Молний, с помощью которого сможете произносить заклинание **Lightning**.

Ну, а теперь пришла пора достать тот самый Шарик Сенделла, о котором мы слышали уже столько россказней. Для начала отправьтесь к вашему соседу, чтобы переписать его карту канализации, которая в будущем поможет вам отыскать место для ключа-пирамидки. Подойдите к лежащей на столе карте и посмотрите на нее; изображение автоматически скопируется в магический блокнот, полученный вами в третьем тесте Школы Магов. Теперь, обзаведясь сим ценнейшим документом, можете идти прямо в бар, где, собственно, и находится проход в канализацию (где же еще?). Вы, скорее всего, уже знаете, где находится бар, но на всякий случай напомним — это стоящее чуть ли ни в самом центре города здание, на стене которого висит "кока-кольная" наклейка (или, во всяком случае, что-то очень похожее).

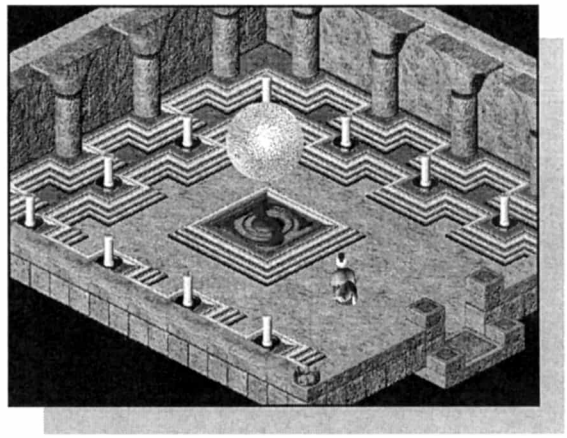
Как ни странно, нашим гадким пришельцам-сволочам отнюдь не чужды нормальные людские развлечения — они с радостью проводят время в баре, за выпивкой и чтением газетенок (не забывая время от времени постреливать в надоедливых героев). Вон — один такой напился в стельку и валяется рядом с бочкой, оперевшись на стену. Итак, время пришло. Хватит бегать от врагов. Убейте! Кстати, пьяницу тоже не жалейте (он попытается дать отпор только тогда, когда вы попадете по нему, правда, вряд ли у него что-то получится). Помните: пьянству — бой!

В бочке со спиртным, торчащей из стены, Твинсен с легкостью обнаружит ключ, который стоит сразу же использовать. Он предназначен для открывания красной двери справа, которая ведет в винный погреб. Проходите в ту часть погреба, где стоят бочки и прочие аксессуары (не забудьте вытащить из них все содержимое — бонусы). Осталось только побродить немного между этих бочек, пока Твинсен не провалится вниз, в канализацию. Кстати, предварительно обратите особое внимание на ваш уровень магии — он должен быть максимальным, и Твинсен ни в коем случае не должен тратить свои Силы на всякие мелочи (кидание супершариком и чтение **Protection spell**). Вам потребуется полный запас магии для того, чтобы произнести **Lightning** и освободить Шарик Сенделла.



"В шумном балагане любят собираться..."

Пока что не стоит обращать внимания на то, что находится вокруг островка, на который вас угораздило свалиться — вся эта сложная система



"Эй, зажгите свечи, встаньте под образа..."

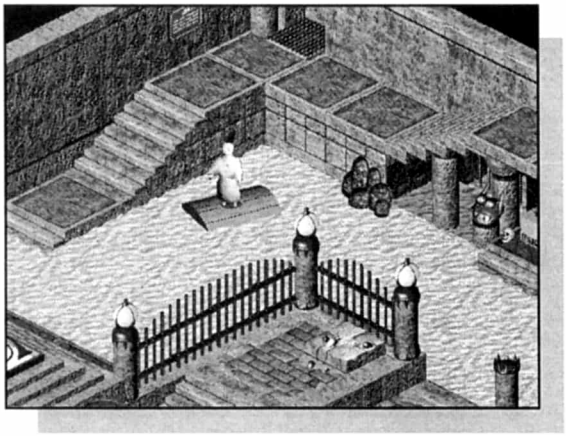
послужит нам лишь тогда, когда мы захотим выбраться отсюда на чистый воздух. А пока найдите на этом милом островке небольшую платформочку, обозначенную на карте характерным рисунком, и водрузите на нее свой ключ-пирамидку. Вот так-то. Видите — открылась дверь, и в нее наверняка можно зайти. И что же мы там видим? А видим мы там светящуюся и переливающуюся сферу — явный признак того, что она имеет прямое отношение к магии. И действительно, эта сфера является ни чем иным, как аурой Шара Сенделла, за которым мы сюда и пришли. Подойдем к нему вплотную: вы ведь не думаете, что столь ценный артефакт не защищен силовым полем? Если вы сохранили полный заряд магии — смело читайте свое крутое заклинание-молнию, которое дезактивизирует силовое поле вокруг Шара, и он сразу залетит вам в карман, оказавшись среди остального вашего бесполезного хлама. Вот какое заклинание крутое — даже свечи от него загорелись! Ну а Твинсен может плясать от радости (что он и делает) — у него теперь появился новый уровень магии, и он получает право на владение... красным шариком! Кроме того, теперь сама Сенделл может обратиться к нему, если у нее возникнут проблемы. Впрочем, пока "звонок" не слышен...

Всегда приятно чувствовать себя покрутевшим, тем более, когда тебя награждают столь замечательной и полезной вещицей, как сметающий все на своем пути красный шарик — страшное по своей разрушительности оружие героев! Но Твинсена ждут трудовые будни, так что не будем тратить время на сентиментальности, а отправимся наружу — давить инопланетных выродков, будь они все прокляты великим Перуном. Пора, кстати, вспомнить любимую поговорку настоящих героев: любишь лазать по канализациям — умей и на поверхность выбраться.

Не успеете вы выйти из тесной пещерки в "большой зал канализации", как вам по "радиотелефону" позвонит несчастный изобретатель, дабы порадовать вас очередной приятной новостью: Твинсену необходимо поскорее отправляться на Изумрудную Луну, так как его драгоценной планете грозит тотальное разрушение. Старательные инопланетяне, видимо, поняли наконец, что твинсановцы не достойны иной участи, кроме полного и безжалостного уничтожения. Впрочем, твинсановцы инопланетян тоже обожают.

Но хватит разговоров — пора выбираться из канализации и приступать к выполнению очередного задания. Ну, это несложно — Твинсену придется всего лишь перескочить с островка, на котором он сейчас находится, на одно из бревнышек, с удивительной равномерностью курсирующих вокруг острова. А дальше задача совсем проста — спрыгнуть с бревнышка на "противоположный берег" и воспользоваться одним из имеющихся там подъемников для того, чтобы выбраться наружу.

Итак, что предложил нам Баладино (хорошее имя) — Великий Изобретатель Полезных для Квеста Предметов? Отправиться на пустынный остров, где супостаты соорудили себе опор-



“На маленьком плоту...”

ный пункт, проникнуть туда и утащить у глупых кретиноидов еще один шаттл? И все? Ох уж эти изобретатели, нет чтоб самим сделать себе персональный супершарик (**Nuclear pineapple**, например) и вволю побросаться им по врагам цивилизации — нет, они предпочитают создавать проблемы хорошим людям. У них это называется “наставлять на путь истинный”...

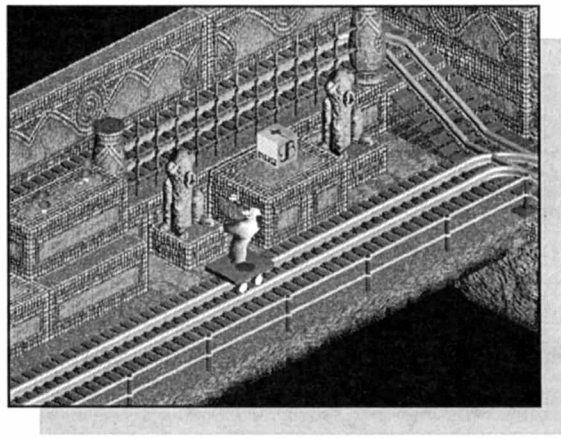
Придется несчастному Твинсену под перекрестным обстрелом бежать к Диномухе и лететь на уже до смерти надоевший Пустынный Остров. Как вы наверняка уже помните, на острове произошли некоторые изменения, связанные с оккупацией. Вполне логично, что наши “дружественные” инопланетяне (сдохнут — все!) устроили свою грязную нечестивую базу в самом светлом и святом для твинсановцев месте — Храме Бууу (ведь это же светлый бог? Хотя, какая разница...). Короче, нам нужно идти туда — в этот самый Храм. Мирные контакты цивилизаций? Мы принесем им не мир, но шарик!

Не стоит слишком пугаться мрачного слова “база”. Что бы вам там ни говорили, это место — не шестнадцатый уровень Дума на Ultra-violence. Те жалкие подобия инопланетных монстров, которые встретятся вам по дороге и за оградой Храмового парка, не достойны даже смерти от твинсеновского шарика — разве что вы захотите опробовать свой новенький красный шарик на чем-нибудь теплом и дергающемся. Так что постарайтесь просто-напросто пробежать мимо этих одиноких машин смерти, теряя при этом как можно меньше здоровья. Забежав за ограду бывшего парка, зайдите в Храм через проход в скалах (вы выходили из этого места в те благие времена, когда здесь нужно было всего лишь собирать кэши). В Храме Бууу вашей идиллии слегка помешает пара премилых собачек (если подсчитать сооотношение их челюстей и туловища, наверняка получилось бы несколько средненьких аномалий), но с подобной мелочевкой вы легко расправитесь, став “агрессивным Твинсеном”. Еще один выродок будет поджидать вас (то есть, свою Судьбу) на мостике, после чего инопланетяне временно предоставят Твинсена самому себе. Что, впрочем, неудивительно, если учесть, что его ждет. Вы еще соскучитесь по лапочкам-инопланетянам...

Вагонетки... Помните “Индиана Джонс-2”? Что тут можно еще добавить? Одним словом — отвратительно. Если вы наивно думаете, что хуже быть уже не может, то вас ждет праздник: сейчас станет как раз хуже. Да еще и как! Запрыгивайте на вагонетку в самой правой части экрана — на вашу единственную (и столь необходимую) попутчицу в мире зла, в который сейчас кинет вас судьба. В игре, предлагаемой вам этой самой судьбой (жестокой) есть всего одно официальное правило — Твинсен может при помощи своего шарика передвигать стрелки в адском хитросплетении рельс, что теоретически должно помочь ему добраться до ключа, лежащего в коробке с большим красным крестом. Но не все так просто.

Во-первых, не нужно слишком полагаться на сохранение положения игры — а то в будущем можно будет об этом пожалеть (вспоминая сквозь слезы, когда же вы в последний раз запи-

сывались под другим именем). Во-вторых, не пытайтесь раньше времени спрыгнуть с вагонетки — если вы потеряете ее из виду, она будет где-то ездить сама по себе (двери для нее, правда, открываться не будут). Нужный вам ключ достать можно единственным способом — только запрыгнув на специальную платформу с этой самой вагонетки. Посему всегда храните ее у себя под ногами, прямо как зеницу ока. И еще — пока вы не попадете на нижний ярус (вагонетка должна съехать под откос), придерживайтесь направления "вверх"; нужный вам ключ лежит в левом ответвлении системы рельс нижнего яруса. В принципе, ничего особо страшного в этой задаче нет, правда, она потребует немало времени и, возможно, изрядно вас утомит. Но ведь спасение родной планеты требует жертв, не так ли?

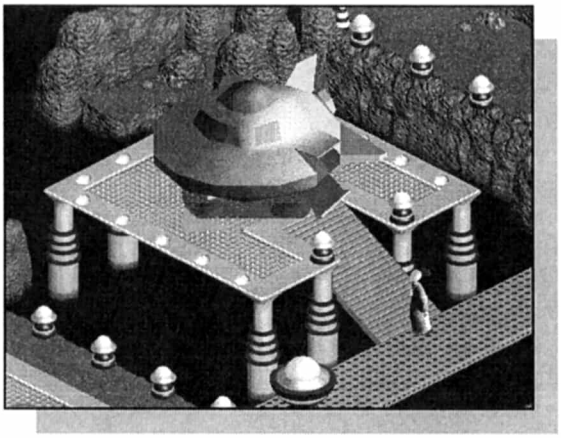


Если не получилось с первого раза — вините стрелочника

Вообще-то все это хитросплетение рельс изобилует ловушками и некоторым количеством бонусов (большая часть которых становится доступна, если в должный момент запрыгнуть наверх с вагонетки). К примеру, на нижнем ярусе (если вы решите-таки побегать пешком по рельсам) Твинсен сможет пополнить свою коллекцию бесполезного хлама одним Мега-Пингвином (стоящим посреди "змеиной ямы"). Когда же вы подъедете на вагонетке к характерной коробке (точно так же выглядела посылка с **protopack'ом**), включите защиту (**Protection**) — иначе плевки горгулий на стенах скинут вас с платформы, и тогда с надеждой получить ключ в ближайшее время придется распрощаться. Проезжайте мимо первой горгульи, запрыгивайте наверх и открывайте коробку. Заполучив, наконец, этот проклятый ключ, спрыгните с платформы и пройдите чуть вправо. Под собой вы увидите лесенку и металлическую дверь, которую вы и сможете открыть только что полученным ключом. Вперед, к новым горизонтам!

Итак, вот мы и оказались в глубине военной базы Эсмеров. Теперь ваша задача будет до смешного проста: идти вперед, убивая все на своем пути. Изредка на вашем пути будут вставать запертые двери; они открываются ключами, которые вы снимете с мертвых стражников. В начале, пройдя мимо (не через) закрытой двери, вы найдете несколько спящих инопланетян. Если вам повезет, вы сможете их уничтожить прежде, чем они откроют ответный огонь. Но, во всяком случае, один из них, умирая, оставит на полу ключик. Подберите его и подойдите к столу. Видите маленькое переговорное устройство? Давайте-ка послушаем, о чем разговаривают бесстыдные захватчики? Ага, у них сменился пароль... Так и запишем: для обмана инопланетного космопорта нужно будет использовать кодовые слова **GREEN MOON**. А теперь продолжим обыск базы. Открывайте запертую дверь ключом и заходите внутрь...

После очередной миниатюрной разборки с парочкой охранников вы станете обладателем нового ключа. Вот и прекрасно — пройдите вперед, пока не наткнетесь на новую дверь. Между прочим, по пути вы пройдете мимо шаттла — но заходить туда пока не стоит. Дело в том, что у вас пока нет "диска", без которого взлет в любом случае невозможен. И, кроме того, переходя в



Прилетели марсиане, скоро нас с тобой не станет

новую "комнату" (заходя в шаттл, например), вы автоматически теряете ключи и, таким образом, вам придется повторно убивать охранника ради его "груза". Алогично, но факт.

Через некоторое время вы дойдете до моста, по которому наши добродушные инопланетяне пропустили высокое напряжение (чисто ради забавы, наверное). Забавней всего то, что из-за своей любви к электричеству они будут страдать сами: Твинсен, не особо задумываясь, перелетит над мостом (используя Protopack), а вот у стражников такой возможности не будет... Во всяком случае, перелетайте через мост, давите красностреляющего охранника (он прячется около ширмы — если вы сразу пройдете около стены, то, возможно, сумеете его убить без всяких потерь). Забирайте его ключ, откройте стоящий в углу комнаты сундук и кладите в карман диск-шестеренку для шаттла. Теперь осталось только вернуться к шаттлу — с охранниками (которые уже бегут в вашем направлении) вы сможете легко разобраться, просто выключив мост, подпустив их поближе и включив электричество. Подло — но зато как просто!

В конце концов вы, скорее всего, доберетесь до шаттла и улетите с порабощенной Твинсании на Изумрудную Луну. При приземлении диспетчер спросит у вас пароль (ну, вы его знаете — **GREEN MOON**), а затем откроет отсек со специальным скафандром. Одев этот замечательный продукт инопланетных технологий, вы станете совершенно неотличимы от настоящего пришельца — боевика. У вас даже появится оружие — два зеленых луча, одно попадание которых, пожалуй, "выбивает" из врагов больше "звездочек", чем даже самый сильный удар красным магическим шариком. Завидная амуниция... Обидно только, что использовать ее по прямому назначению вам так и не удастся. Скафандр предназначен только для того, чтобы гулять в нем по космопорту. И действительно — вы сможете спокойно разгуливать, трепаться о жизни с другими инопланетянами (конечно, они вполне могут быть такими же переодетыми твинсановцами). Но для выполнения своего задания (то есть для убийств) вам придется заходить в здания, а туда, увы, со скафандром не пускают. Обидно, да?

Для начала следует зайти в "приветственную кабинку" — показаться всем в своей твинсеновской синей униформе, продемонстрировать крутость, начать отсчет трупов на этой жалкой базе... Вы без труда найдете "кабинку" — это единственная открытая дверь. Зайдите туда, оставьте скафандр в "шкафу" справа. Когда вы зайдете в "шкаф", дверь, через которую вы зашли, автоматически закроется (что и неудивительно — снаружи все-таки вакуум). Зато вы сможете пройти во входную дверь и превратить все, что движется, в скачущие по полу бонусы. После этого перерисуйте на магическую таблетку карту космопорта с правого экрана и "откройте" три сферы слева (они должны поменять цвет с красного на зеленый).

Вы можете выходить из "кабинки" — теперь все двери в космопорте открыты. Используя перерисованную карту, найдите здание с "крестообразной" внутренностью и дойдите до централь-

ной комнаты. Вам нужно попасть "наверх". Если желто-черная дверь в верхнюю (северную) комнату окажется закрытой, поищите рядом огромное колесо, поверните его, и все подобные двери сразу откроются. Ну, а затем идите вперед в том коридоре, убейте стражника, откройте дверь ключом и... обменивайтесь любезностями со спасенным изобретателем и его другом, таким же пленником наших врагов, ренегатствующим инопланетянином. А он вам (с некой затаенной радостью) поведает о жутких планах космических пришельцев. Оказывается, некий возрожденный бог инопланетян по имени Черный Монах (возрожденный... тут у любого знатока игровых и фэнтэзийных персонажей должны закрасться некие смутные подозрения относительно того, кто из героев LBA1 может возродиться под таким тупым именем) собирается обрушить Изумрудную Луну на планету, уничтожив, таким образом, весь Твинсановский мир. Этот космический фейерверк призван воплотить в жизнь одно из пророчеств инопланетной религии. Хорошая, наверное, религия... Непонятно только, затем твинсановских деточек-то красть?

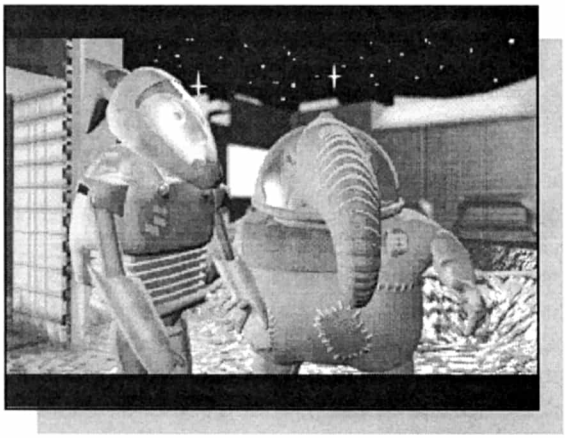
Вход в бункер пришельцев

Во всяком случае, единственный способ остановить зловещий план Черного Монаха — это добраться до некоего места под названием Остров CX (**Island** CX) и уничтожить системы контроля за атомными реакторами. Или уничтожить еще что-нибудь. Главное, добраться до Острова, а там уж мы найдем, что уничтожить! Но сперва надо убежать отсюда. Вас поведет изобретатель, так что старайтесь не отставать от него. Во время этого вашего спешного "сваливания" с базы вам придется помочь "слонику" открыть заблокированные двери — для этого вам придется подняться по лестнице, перебить слабо сопротивляющихся ученых и перевести рубильник на стене. Ну, а затем спускайтесь вниз, проходите в дверь, одевайте скафандр и выходите наружу. Ура! Два героя спаслись из злодейской тюрьмы и улетают на своем шаттле — поаплодируем же смельчакам!

Часть 3. Сага об Острове CX

... Хотя аплодировать пока рано. Глупый гробос, видимо, забыл заправить свой собственный шаттл. Вот уже загорелся красный индикатор "**FUEL**"... Крушение на планете, кишащей (казалось бы) первобытной живностью (гигантскими водяными драконами, например) — это же так романтично! Еще веселее следующее задание — где-то посреди этой глуши нам предстоит найти первосортное горючее, которое используют пришельцы. Ну, изобретателю лучше знать. Почему бы не побродить вокруг, глядишь, и наткнемся на какой-нибудь заброшенный военный склад?

Для начала нужно бы выбраться куда-нибудь с островка, на который нас забросила судьба. Н-да, опять придется попрыгать... Не забудьте, что у вас есть **protopack** — найдите остров с



Костюм химической защиты — последний писк моды

пологим спуском к воде, одевайте "ранец" и сходите на воду. Когда вы подберетесь поближе к противоположному берегу, вы будете слегка удивлены. Так значит, и на этой планете присутствует высокотехнологичная цивилизация пришельцев? Значит, отсюда можно как-то добраться до Острова СХ? Хотя пока о таких вещах думать рано. Сперва нужно оказаться на берегу! Найдите холмик, который ближе всех подходит к берегу и постарайтесь допрыгнуть до набережной. Для этого вам придется прыгать с разбега, в тот момент, когда вы добежите до самой верхушки холма.

Итак, вы снова оказались в гостеприимных объятиях инопланетной империи, и даже более того — в самом ее центральном городе, Отрингале. Вы здесь уже были, когда вас привозили на летающей тарелке (помните?) — если захотите, даже можете посетить места боевой славы (тюрьму, космопорт...). Самое удивительное здесь то, что пока никто даже не подумывает разрядить в вас что-нибудь огнестрельное — видимо, эти глупцы принимают Твинсена за честного туриста-мага, приехавшего с Твинсании нанести дружеский визит (помните рекламные проспекты из летающей тарелки?). Что же, не будем разочаровывать хозяев.

Походите по причалам, поспрашивайте у моряков, не способны ли они довезти нашего героя до Острова СХ? Вскоре выяснится, что Настоящий Мужчина здесь только один (вернее, два, если считать вместе с нашим героем), и он запрашивает за поездку до Острова, или по крайней мере, за информацию о том, как до него добраться, целую сотню "злитосов". Чего-чего сотню? А вы посмотрите у себя в сумочке (нажмите Ctrl) — и сразу станет понятно, что старые золотые монетки-кэши уже давно утратили свою ценность. Вы ведь приехали в другой мир — значит, вам придется собирать новую валюту! Ну, а это мы умеем — поищите в мусорных баках и прочих малопочтенных местах, пока не наберете 5-7 "злитосов" (они выглядят как золотые колечки). И с этой суммой отправляйтесь... куда же еще? В бар! Это — единственное большое здание в "нижнем" городе (до большого пологого подъема по лестнице), и вы его найдете без труда.

Можете погулять по этому ободранному зданию, потрепаться с завсегдатаями. Любопытно здесь то, что рядом со стойкой можно будет увидеть, в числе прочих физических и моральных уродов... настоящего человека! Не беглеца из мира 3D Studio и векторной графики, как Твинсен, а именно человека. Впрочем, ничего нового он вам (увы) не сообщит. Тем не менее, из самого факта появления человека в мире LBA2 вполне можно сделать один весьма логичный вывод. Так значит, отвратительные пришельцы не удовольствовались издевательством над миром Твинсании! Десятки миров наверняка уже стонут под игом межпланетных террористов, а сотни — уничтожены столкновением с собственными лунами! И весь этот кошмар — только ради того, чтобы выполнить какое-то очередное дурацкое пророчество о превращении родной

планеты извергов в "рай". Но на этот раз космические бандиты ошиблись. Они по собственной глупости пришли на Твинсан, а ведь на Твинсане есть Твинсен. А у Твинсена есть магический шарик, и он уже успел стать красным от крови врагов! Вот только на Остров CX попадем — и продемонстрируем этому Черному Монаху места зимовки ракообразных.

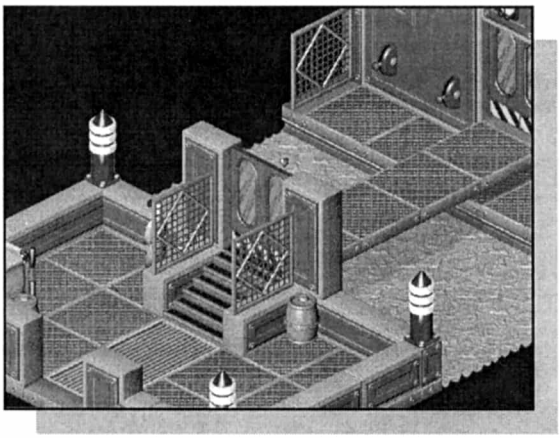
Но пока нужно заработать деньги на переправу — и заодно попытаться найти горючее для изобретателя. Подойдите к "однорукому бандиту" и начинайте сбор денег. В принципе, "бандит" существует для того, чтобы радовать приезжих — так что он отрегулирован так, чтобы играющий всегда оставался в плюсе. Просто записывайте игру после каждого выигрыша и восстанавливайтесь, если проигрываете раз пять подряд — и вскоре у вас уже появится достаточно денег, чтобы заплатить старичку.

Пройдите к нему и выплатите требуемую сумму. Да, действительно, он сам ничего не знает и знать не хочет про Остров CX (нет, он все-таки не Настоящий Мужчина), но вот один торговец с Острова Празднества (**Celebration Island**) там якобы когда-то был... Он даже отвезет вас туда "на халяву" (впрочем, за обратную дорогу вам уже придется заплатить пять "злитосов"). Вот обида-то какая! На Острове Празднества стражники поумнее, чем в Отрингале. Они быстро догадаются, кто вы такой и зачем появились на их планете — впрочем, легче им от этого знания не станет, ведь вы давно уже не убивали. Самое время вспомнить старые навыки. Поднимитесь по дороге в гору, отыщите торговца (он сидит рядом со входом в храм Черного Монаха) и поговорите с ним. Так, значит, нам якобы может помочь Рик — почетный мафиози и по совместительству хозяин бара в Отрингале. Это судьба... Что же, пойдем поищем Рика.

Вернитесь на пристань и возвращайтесь на Отрингал. Зайдите в бар и поговорите с обитателями. Что, к Рику нас не пустят? Мы им сейчас покажем, чем кончается кручение пальцами перед Твинсеном! Попросту перебейте всех "крокодилов" по одному: этим идиотам даже в голову не приходит вмешаться, пока вы кидаете шариком в их коллег. Из одного из них "выпадет" ключ: откройте им дверь на лестничной площадке справа, заходите внутрь и слушайте, что вам скажет "крутой", "недоступный" и "опасный" Рик.

Нет, наверное, они все-таки издеваются. Следующим пунктом вашего назначения станет отель, в котором проживает некий мистер Джонни Рокет. И самое ужасное — в том, что до этого отеля вам сейчас не добраться. Для этого нужен **super-jetpack**, улучшенная версия **protopack**. Интересно, каким образом обитатели этого острова добираются от отеля к казино и обратно? С помощью подъемника, который сейчас не работает? Что-то не верится... Во всяком случае, сейчас вам временно придется оставить "охоту за Островом CX" и приступить к добыванию топлива для корабля изобретателя (и для своего **protopack**). Обидно, да? Проглотите обиду (расстреляйте парочку стражников, если совсем тяжело), берите такси у причала и отправляйтесь на Остров Франкос (**Francos Island**).

Поначалу походите вокруг, поговорите с местным людом. У жителей острова, оказывается, потерялся какой-то "Фрагмент", и они его вовсю ищут. Ну, пожалуй, пока нет никакого смысла обращать внимание на этих слегка свихнувшихся кладокопателей — когда придет время, Твинсен приедет сюда и наверняка за пять минут найдет то, что они искали бы всю жизнь. Просто герои несколько отличаются от инопланетного быдла — с мозгами у них, понимаете ли, все в порядке. А пока зайдите в "магазин кладоискателя" и приобретите там "кирку" (**pickaxe**) — потом



Здесь повсюду расставлены мины

она вам пригодится. Кстати, в магазине вы сможете восстановить свое здоровье и магию — десять единиц стоят 20 злитосов. Учитывая, с какой легкостью эти самые злитосы можно заработать в любом баре, жалеть деньги вряд ли имеет смысл...

А теперь выходите из города и отправляйтесь к базе по переработке нефти. Поначалу может показаться, что войти в нее невозможно. Значит, придется перепрыгнуть через ограду! Найдите набольшую систему из трех труб, запрыгните на самую нижнюю трубу и с нее прыгайте на забор. Тут есть одна небольшая тонкость: прыгать надо с "разбега", пусть даже устраивать пробежки поперек трубы у вас вряд ли получится. Просто сделайте Твинсена "спортивным", повернитесь к забору, нажмите [↑] и почти сразу (почти!) — [Space].

Не обращайте пока внимания на большое здание, рядом с которым стоят два "злобных" охранника (вы их видели через забор). Пока вам надо проникнуть в то здание, которое стоит прямо перед вами. Обойдите его вокруг, пока не найдете входную дверь. Осмотритесь в той комнате, в которую вы попадете. Небольшие паровые гейзеры — это то, что в недалеком будущем будет создавать вам большую часть головной боли. Их можно выключить, поворачивая специальные вентили (по бокам от вас сейчас как раз видны две штуки) — но местные техники вовсе не собираются позволять вам разрушать свою систему! Попробуйте повернуть оба вентиля, и вы увидите, как справа от вас, на недоступном экране некий техник с сожалением бросит сигаретку, встанет, повернет свой вентиль... и результаты ваших трудов канут в Лету. Так что придется вам учитывать "фактор времени", как бы это ни было неудобно.

Мы не будем рассказывать вам, где нужно поворачивать вентили, за исключением тех случаев, когда это совершенно необходимо для прохождения экрана. Просто старайтесь поворачивать все колеса, мимо которых будете проходить — впрочем, все равно всех гейзеров вам никогда не выключить.

На первом экране нужно просто дважды перепрыгнуть через озеро (вставая на гейзеры), достать ключ из ящичка (который также защищен гейзерами) и выходить в дверь. И все.

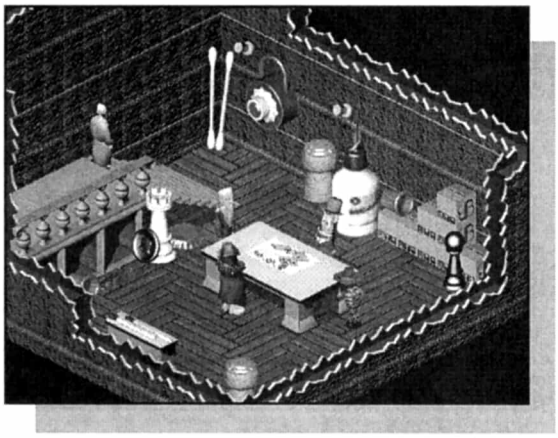
На втором экране вам придется проехать наверх на лифте (лифт можно отличить по "рельсам" на стене комнаты) и повернуть там колесико. После этого перепрыгните сверху на стенку бассейна, а с бассейна по гейзерам допрыгайте до коробки с ключом. Кстати, на этом экране есть "секретная комната", полная разнообразных полезных вещей. Чтобы попасть в нее, пройдите через "верхнюю" стенку того участка, который находится как бы "под" платформой у входа на этот экран (см. рисунок, на котором Твинсен как раз залезает в этот проход).

Третий экран вообще достаточно очевиден. Основные ваши проблемы, скорее всего, будут связаны с лодочкой, на которой нужно переправляться "под огнем" паровых труб. Просто включите на этом участке заклинание **Protection**.

В четвертой комнате вы окажетесь перед решеткой. Ключа у вас нет, что же делать? Оказывается, наш шарик умеет доставать ключи на расстоянии. Запрыгните на гейзер слева (предварительно выключив его) и расстреляйте бродящего по "той части комнаты" ученого. После этого просто выстрелите еще раз в том же направлении, и ключ сам прилетит к вам. Ну, а теперь пройдите вперед, убейте стражника и собак, заберите выпавший ключ, откройте решетку (не дверь!) и возьмите канистру с "бензином". Нет, то, что Твинсену этот бензин нужен — это нормально и естественно, но почему же инопланетяне его защищают, как будто это для них величайшая ценность?

Как раз справа находится дверь, ведущая прямо на улицу. Это очень удобно, но — у нас ведь нет ключа! Так что вернитесь назад на один экран и сразу выходите обратно. Повторите те же действия, которые вы делали в этой комнате раньше, но на этот раз открывайте ключом не решетку, а дверь. Вот вы и сделали все то, ради чего пришли на этот остров — перепрыгивайте через забор (с помощью бочек), попросите таксиста довезти вас до Отрингала и возвращайтесь к нашему горе-изобретателю. Отдайте ему добытое тяжелым трудом топливо, и он тут же сделает из вашего **protopack**'а **super-jetpack** — полет на нем будет намного выше, быстрее и даже слегка безопаснее.

Ну, а теперь пора найти отель и очередную нить к этому полулегендарному Острову СХ. Вернитесь в город, поднимайтесь по Большой Лестнице, перестреляйте перевозбудившихся стражников (уж не сообщение ли с Острова Празднества к ним пришло?) и отправляйтесь в казино (рядом с ним стоит жизнерадостный крокодил и говорит всем прохожим "Hello, sir"). Заплатите на входе 5 злитосов и начинайте играть на ближайшем "одноруком бандите". В принципе, в казино есть еще "собачки" (кидаете монету, если ваша псинка приходит первой — вы выиграли) и "крыска" (трое кидают монету, на поле выпускается крыса, и все ждут, в чью лунку она провалится; не играйте в крысу, она на самом деле дрессированная!) Но эти увлекательные игры не имеют никакого отношения к нахождению дороги в отель. А вот на "бандите" рано или поздно вы выиграете "супер-джекпот" — три "ключика" на табло дают вам совершенно реальный ключ, которым можно открыть дверь в Золотую Комнату (поднявшись предварительно по Золотой Лестнице в левой части зала).



Откройте баллон с газом и зажгите спичку

Так, а что мы видим в этой комнате? Огромное колесо, крокодил, который предлагает его покрутить... Вот и покрутите это "колесо Фортуны", предварительно загадав желание: интересно, что бы вы лично хотели выиграть в этом "Поле чудес"? И сравните свою догадку с тем, что в результате получится. Ну, конечно же! Какой же еще "суперприз" мог выпасть на Колесе, кроме приятной возможности (и необходимости) уничтожить еще парочку крокодилов и забрать с их трупов кругленькую сумму! Ну, а выполнив свою "почетную обязанность", возьмите валяющийся на полу ключик и уходите наверх. Перелетите

водопад с помощью **super jetpack**'а, открывайте дверь, летите над речкой и высаживайтесь на правом берегу. Строго говоря, можно было просто обежать казино и выйти у этой самой речки... Но играть в казино намного интереснее и, кроме того, деньги, снятые с крокодилов, вам вовсе не помешают. И вообще — разбираться с тупыми стражниками около этой речки, а потом искать спуск вниз (одевайте реактивный ранец на белых мостках) не является самым приятным занятием.

Итак, когда вы подниметесь на другой берег речки, быстро бегите по дорожке и заходите в ближайшую дверь. Не имеет никакого смысла тратить время, здоровье и магию на кучу вооруженных инопланетян, которые уже принялись выпускать по вам целые пулеметные очереди — по тем же причинам, по которым не имело смысла сражаться в своем собственном захваченном городке. Всех злыдней все равно не уничтожить, так какой смысл стараться?

Осмотритесь в отеле, поговорите с лакеем у входа... Что-что? Он собирается выставить Твинсена? Так выставите его из этой жизни, слегка постучав ему по лбу шариком! Разобравшись с прибежавшими стражниками, поднимите с пола ключ и идите налево. Кстати, по пути вы можете закупить себе "здоровья" и "магии" — и более того, здесь эти необходимые вещи стоят почему-то вдвое дешевле, чем в магазине на острове Франкос! Вот уж воистину инопланетяне — разве у приличных людей в Твинсании где-нибудь бывает так, чтобы в шикарном отеле что-то было дешевле, чем в захолустье?

Открывайте своим ключом "ленточку", закрывающую проход (ну и ленточка, если через нее нельзя даже перепрыгнуть...), и заходите внутрь. Вам нужно поговорить с Джонни-Ракетой, предводителем диссидентов. Вы с легкостью найдете его — это самый важный джентльмен, сидящий в кресле и снисходительно наблюдающий за тем, как служанка делает ему прическу. Сообщите ему, зачем пожаловали — он выругается (как можно говорить о таких вещах при людях?) и тут же заведет вас в свою комнату. Там он расскажет вам, где найти очередного "проводника до Острова CX" (на этот раз — торговец сувенирами с Твинсана) и даже выдаст специальное кольцо (чтобы любой диссидент мог вас легко узнать).

Вот и все, пора сваливать из этого отеля. К сожалению, старый путь (над речкой) для нас закрыт: секретная дверь в казино открывалась только изнутри, да и перелететь на "мостик" у вас не получится. Так что выходите из отеля и отыщите в этой части города здание-"эскалатор". Когда-то, наверное, люди (инопланетяне) пользовались этими круглыми "подносами" для того, чтобы передвигаться между тремя городами — верхним, средним и нижним (вы сейчас находитесь в верхнем городе, в среднем играли в казино, а в нижнем бегали тогда, когда вас в первый раз пригласили на эту планету — помните, тюрьма, шаттл, псарня...). Сейчас, правда, "подносы" сломались и не двигаются — но ведь герои могут не обращать внимания на всякие мелочные удобства и попросту спрыгнуть вниз! Что такое пара "звездочек" по сравнению с достижением великой Цели — спасением Твинсана? Так что добегите до подносов и прыгайте вниз. Ну, а в среднем городе отыщите магазин торговца сувенирами. Перед тем, как "устанавливать контакт" с хозяином, закупите у него некую штуку под названием "**Memory reviewer**" (прибор, просматривающий память). Ну, и можете заодно потратить немного денег на восстановление здоровья и магии (если хотите, конечно).

Итак, вот мы и нашли последнего "связного". В этом здании наконец-то расскажут, что такое Остров CX и как до него можно добраться. Оказывается, добраться до него очень сложно (а как

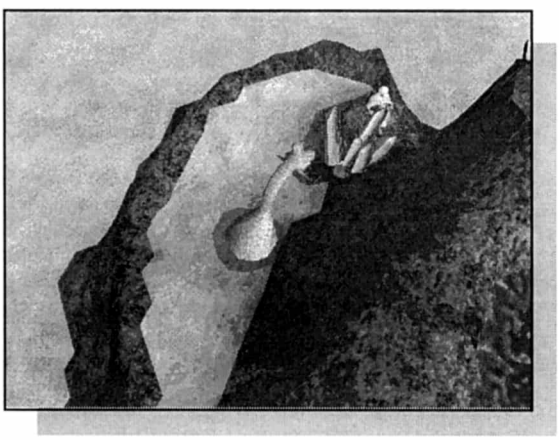
же иначе?) и даже почти невозможно. Есть только один ничтожный шанс (вот так бы сразу!) — пробраться через некий "под-газ" (**under-gas**) до острова каких-то Москвипчел (**Mosquibees Island**). В этот самый "под-газ" можно спуститься на лифте из фабрики на острове Франкос. Ну, и в качестве бесплатного приложения повстанцы дарят вам лазерный пистолет — правда, он не работает, но все равно приятно. А для того, чтобы восстановить это чудо враждебной техники, необходимо найти некий кристалл. Ближайшие кристаллы находятся рядом с вулканом на Острове Празднества... Вот такая кипа информации. Что ж, отправимся в путь!

Когда вы пробьетесь через вражеский огонь, доберетесь до порта и доедете на "водном такси" до Острова Празднества, остановитесь на минутку (не забывая отстреливаться от стражников, само собой) и задумайтесь. Что вам больше по вкусу — более сложный, но зато быстрый путь, или наоборот — медленный, но не очень сложный (простым, правда, его назвать все равно нельзя)? Выберите — и приступайте к выполнению соответствующего плана.

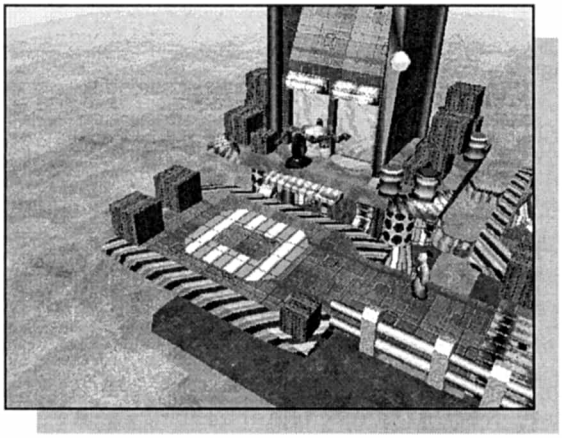
Если вы хотите достичь цели без особых сложностей, бегите наверх по дорожке (вы уже ходили по ней, когда искали связного по Острову СХ номер два), обогните храм и продолжайте движение дальше — к лавовым потокам. Через эту лаву придется прыгать! И более того, одного прыжка будет недостаточно — огненные ручейки слишком широкие для нашего героя. Но зато по ним плавают этакие "лодочки" из остывшей лавы, и вам придется прыгать на лодочку, а с нее — на противоположный берег, прямо как в самых наиаркаднейших игрушках. Потом станет еще сложнее — придется прыгать с одной лодочки на вторую, и только со второй — на берег. Тяжело, но вполне возможно.

Второй, более сложный путь заключается в том, чтобы сразу долететь на **jetpack**'е до места, в котором последня лавовая речка впадает в океан (почему нет пара?), подняться по ее руслу почти до самого вулкана и опуститься на одну из лодочек, которые собираются поплыть по этой реке. Сложность заключается в том, что попасть по лодочке будет очень сложно, да и пребывание в жерле вулкана вряд ли покажется вам приятным...

Итак, как бы вы ни добрались до последней речки, ваша следующая задача — спрыгнуть с лодочки на лестницу, украшающую противоположный берег. Ну, а дальше все просто — поднимаетесь по лестнице, пролетаете над горным озером (уворачиваясь или защищаясь от укусов Морского Змея) и добираетесь до маленьких зеленых кустиков. Эти кустики и есть те самые кристаллы, за которыми вы сюда прилетели — используйте на них кирку (вы ведь не забыли ее купить на острове Франкос?) и отколите кусочек. Вот у вас и появился настоящий лазерный пистолет... Конечно, он не сравнится по убойной силе с Красным Шариком, но зато его использование не требует магии и, кроме того, он попросту стреляет гораздо дальше. Это последнее свойство вам не может не пригодиться, когда вам снова придется переключать на расстоянии всяческие тумблеры и рычаги...



Злобные щупальца щупают вас



Военная база пришельцев

А пока что вам нужно поскорее вылезти отсюда. Если вы осмотритесь вокруг, вы заметите недалеко некий выступ, рядом с которым начинается лесенка наверх. Допрыгните до уступа, поднимитесь наверх. Отсюда вы уже сможете спокойно спуститься вниз и уехать на Франкос — искать лифт и "под-газ".

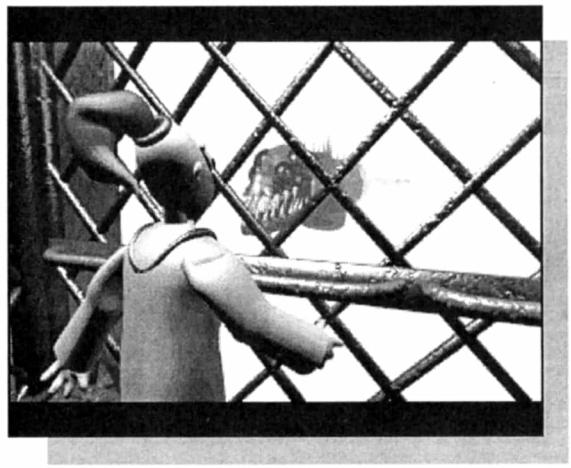
Оказавшись на Франкосе, пройдите на фабрику (прыгая с трубы) и заходите в дальнее здание, которое охраняют два вражеских охранника. В здании вы обнаружите, что дорогу вперед преграждают две закрытые решетки. Вот тут-то вам и пригодится новенький лазерный пистолет — подойдите поближе, пристрелите охранников и установите переключатели, стреляя по ним. Всего в этой комнате есть четыре переключателя (за рекой): две группы по два переключателя. В каждой группе вам нужно установить левый в положение "вверх", а правый — в положение "вниз". После этого решетки откроются, и вы сможете пройти дальше, в морской порт. Не стоит там надолго задерживаться — это все равно бесполезно. Лучше бегите вперед, к берегу (уворачиваясь от пуль) и залезайте в дожидающийся вас катамаран.

Вскоре вы доплывете до платформы с лифтом. Запишите игру и идите вперед, к лифту. Когда вы подойдете поближе, зеленоватое существо, стоящее рядом со входом, вежливо вас поприветствует и представится. Оказывается, эта четырехрукая горилла — убийца, которого нанял Темный Монах, чтобы избавиться от бедняги Твинсена. Так-так, интересно... А с чего бы это Монаху бояться Твинсена — мы что же, раньше встречались? А, впрочем, если даже и не встречались, так скоро встретимся. Пока нужно убить обезьяну — вот и приступите к этому увлекательному занятию. Если вы попытаетесь сделать это "честно", то вам, скорее всего, придется довольно тяжело. Но ведь есть и другой выход — включить "защиту" (**Protection**) и преспокойно расстрелять горе-убийцу из лазера. Просто и со вкусом!

Разобравшись с "асассином", поднимите выпавший из него ключ и заходите в лифт. Н-да, на планете космических захватчиков явно есть огромная подземная страна — вы только посмотрите на размер этих отвратительных летучих тварей! Правда, как бы это ни было печально, веселиться "воздушные черви" могут только в воздухе (газе?) — внизу вы не найдете ни малейших признаков первобытной природы. Все те же индустриальные строения, стражники с лазерными пистолетами... и много-много работы для твинсеновского шарика.

Для начала вам следует накопить побольше магии. Скорее всего, у вас уже почти ее не осталось после поединка с гориллой — обыщите "ведро", стоящее между двумя лифтами, и получите оттуда свеженький бонус. После этого мы вам советуем вернуться наверх (зайти в одну из кабин лифта и нажать на кнопку), затем опять вниз, опять обыскать ведро, и так далее. Не имеет смысла идти дальше, не обладая достаточным запасом здоровья и магии. Как говорится, "будут бить"!

Подготовившись к тяжким испытаниям, начинайте веселье. Возьмите в руку шарик, переключитесь на "осторожного" Твинсена и стреляйте в сторону правой стены. Найдите такое место, с которого вы можете перебросить шар через стену, и убейте стоящего там ученого. Затем попадите в один из выключателей для того, чтобы снять огненный барьер (если бы вы предварительно не разобрались с ученым, он переключил бы его обратно). Разберитесь со "стражником" и выходите на улицу.



Решетку ему все равно не перегрызть

Ничего особенного в этом подземном городе нет. Те же улицы, те же здания, те же стражники и те же лазерные пистолеты в их руках. Разве что город построен более "линейно" — в нем как бы есть только одна улица. Зато эта улица, соответственно, неплохо охраняется! Бегите по ней вперед — мимо здания корпорации "Construction co". Кстати, если вам вдруг захочется заработать злитосов (зачем бы вам это?), можете провернуть такой фокус: забегите в это здание, пробегите мимо охраны наверх и в правый кабинет, отнимите у директора ключ (ударьте его, и он захнычет), отодвиньте статую, зайдите в дверь и откройте сундук. Вы найдете там 150 новеньких злитосов, и они будут появляться каждый раз, когда вы будете заходить на этот экран (впрочем, кому даром нужна эта несчастная иностранная валюта?). Выбегайте и бегите дальше.

Когда вы, пробегая по улице, увидите узкий проход вправо (придется всматриваться!), забегайте туда. Вы сразу же попадете в огненную шахту. Как это ни обидно, вам придется тщательнейшим образом обыскать ее целиком. Всего в ней есть четыре "помещения" — вход (у которого вы находитесь сейчас), первая Большая Шахта (в которой есть несколько охранников, бродящих по деревянным лесенкам), вторая Большая Шахта (в которой есть одни лишь шахтеры-мыши) и небольшой проход между первой и второй шахтой (в нем нет ничего интересного, кроме нескольких агрессивных шахтеров). В Первой Шахте, между прочим, вы можете поговорить с престарелым шахтером, который жалуется, что потерял свою перчатку, которая умеет ловить огненные шары. А в левом нижнем углу Второй Шахты вы найдете эту перчатку (не стоит возвращать ее владельцу — оставьте лучше себе). Главное, что вы должны искать в шахтах — драгоценные камни. Обыскивая каждую кучу отработанного материала (белые цилиндрики), вы в конце концов должны найти не меньше шести камней.

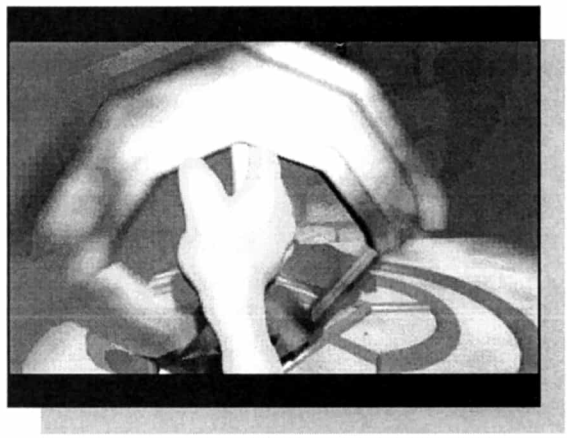
После того, как вы найдете перчатку и камни, приступайте к главному занятию уважающих себя героев — к краже чужих ценных артефактов. Найдите во Второй Шахте дверь, рядом с которой стоит агрессивный шахтер. Убейте его, возьмите выпавший ключик и откройте дверь. Зайдите внутрь, подойдите к алтарю и возьмите фрагмент. Это — Ключ Виллисов, один из Фрагментов Ключа. Помните, на острове Франкос все население искало пропавший Фрагмент? Когда (если) мы туда вернемся, надо будет тоже поискать его... но, желательно, с большим успехом.

Высокогорный курорт

Но пока что вам явно некогда раздумывать над глубоким смыслом вашей находки. Разберитесь с тремя озлобленными шахтерами, которые надвигаются на вас (как обычно, лучше пробежать мимо них, включив защиту) и побыстрее сваливайте из шахты. Проще всего будет прыгнуть через лаву на длинный горизонтальный мостик справа, пробежать по нему в проход между шахтами, уклониться от сидящих там шахтеров и уйти в "верхнее" ответвление. Ну, а оттуда уже не так трудно вернуться ко входу и выйти из шахты.

Продолжим наше исследование острова. Выбегите из узкого ответвления основной дороги и идите (бегите!) дальше по основной дороге. В конце вашего скорбного пути (поворачивайте направо, не доходя до некой установки, отдаленно напоминающей нефтяную вышку) вы доберетесь до некой зеленой занавески, закрывающей проход в глубь горы. Рядом с ней будут прогуливаться несколько неагрессивных шахтеров — можете поговорить с ними, если хотите. Ну а если нет, то заходите внутрь.

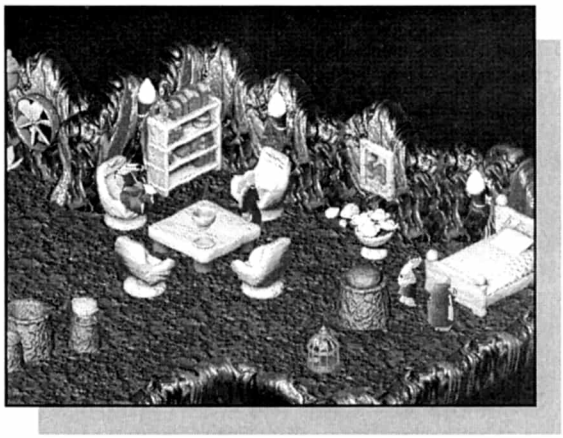
В этом мирном уголке подземного мира (вы просто представьте себе — ни одного агрессивного персонажа, ни одной капли лавы!) проживает почетный пенсионер, утомленный невыносимым трудом в раскаленных шахтах... И никто к нему не заходит — все-таки вокруг живут одни деловые люди. А старичку хочется побаловаться тортиком со светлячками. Как тут не обратиться к герою с просьбой? Почему бы и нет — один из выходов в этой комнате ведет в дом шахтерской семьи, в котором вас накормят, вылечат и дадут этот самый кусочек торта. Правда, после того, как вы отведаете этого лакомства, вас придется выхаживать в постели... Ну да ничего, зато торт сохранился. Выходите и отдайте торт почтенному старцу. В благодарность он подарит вам ключ от храма, который ему когда-то кто-то отдал. А теперь он отдает его вам. Спасибо!



Сунь сюда палец— останешься без руки

Запишите игру — "ключ от храма" с точки зрения интерфейса является самым обычным ключом, и исчезнет, если вы выйдете с этого экрана "не туда". Вы же не хотите второй раз обедать с мышами! Одна из "лестниц", выходящих из дома старичка, на самом деле является не лестницей, а дверью. Это выяснится, когда вы подойдете к ней, и она отъедет в сторону (а в левом верхнем углу экрана замигает потраченный ключ). Зайдите туда, доберитесь доверху

(избегая огненных шаров или включив защиту) и откройте дверь. Внутри храма вы поговорите с местным монахом, который сообщит вам немало полезных вещей.



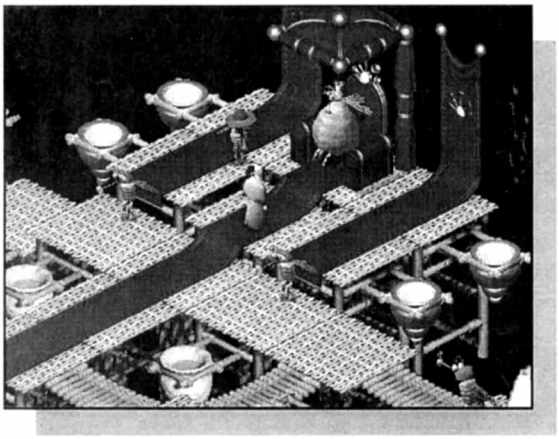
Скромные интерьеры противоатомного убежища

Итак, четыре Фрагмента (принадлежащие четырем инопланетным расам — мышам, москвипчелам, франкосам и злыдням-Ceps'ам) есть части одного великого артефактного Ключа. Планета некогда была осквернена технологией Темного Монаха, но близится то время, когда четыре Фрагмента будут снова объединены в одно целое, Темный Монах проведет последний Обряд, и тогда планета очистится от Проклятия. Какое отвратительное предсказание! Пока наш герой жив, этого не произойдет: если объединение когда-нибудь и произойдет, то только в кармане Твинсена! Но это еще отдаленная перспектива, а пока что монах сообщает нам следующее: для того, чтобы переправиться на Остров Москвипчел (**Island of the Mosquibees**), нужно вызвать Лодочника (**Ferryman**). А для этого — прочитать некое стихотворение в специальном месте для Вызова Лодочника... и иметь при себе достаточно драгоценных камней, чтобы заплатить ему! Правда, сам Монах стихотворения не знает, но он готов дать вам "наводку" — стихотворение знает его домработница.

Ох... Так и быть, отправимся на поиски домработницы. К счастью, она проживает недалеко: вернитесь в пещеру со старичком и найдите выход оттуда в комнату с ребенком и женщиной — она и есть домработница Монаха. Поговорите с ней, и она расскажет вам этот нескладный стишок. Он попадет в вашу "сумку" как "предмет" — "используйте" эту "ноту", и Твинсен его с выражением прочитает. Осталось только добраться до конца пирса (вернитесь на главную улицу и пройдите по каменному мостику), вызвать Лодочника с помощью этого стишка и заплатить ему четыре драгоценных камня. Попросите Лодочника отвезти вас на Остров Москвипчел (**Island of the Mosquibees**).

Спрыгните или перелетите на твердую землю. Поговорите со стражницей-москвиткой и попросите ее доставить вас к Королеве. Оказавшись в тронной зале, покажите Королеве свое кольцо, удостоверяющее вашу принадлежность к Диссидентам. Она, недолго думая, примет незамысловатое решение: поверить вам, конечно, можно, но... только после того, как вы пройдете очередной надуманный (и крайне болезненный) Тест. Непонятно, правда, каким образом успешное завершение вами этой бойни докажет честность ваших намерений. Но в гостях не спорят. Итак, вскоре вы окажетесь на небольшой арене, по полу которой катятся металлические шарики. Само собой, если на пути этих шариков окажетесь вы — вам будет больно. Кроме того, на поле есть три двери (запертых). За одной из них лежит оружие, за двумя другими — вооруженные москвипчелы. Ваша задача — откуда-то добыть ключ, догадаться, какую дверь нужно открыть, и достать оружие.

Побегав по полю, можно заметить, что никаких признаков ключа поблизости обнаружить не удается. Простой (или не очень?) логический вывод — пора начинать крошить шарики. Пере-



В логове "матки" "чужих"

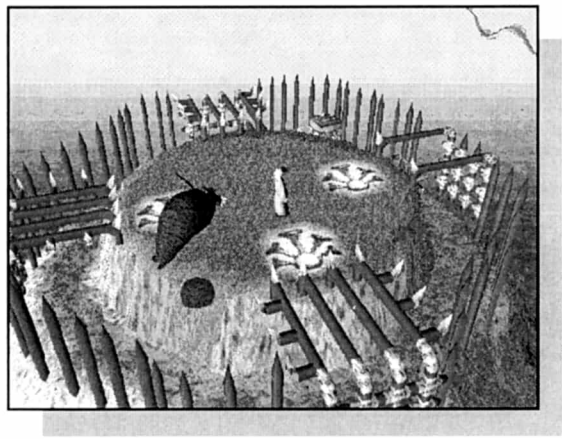
ведите Твинсена в "агрессивный" режим и пинайте шарики ногами, пока из одного из них не вывалится ключ (из других будут валиться стандартные бонусы). Откройте этим ключом правую дверь и забирайте свой "приз" — плевательницу-автомат. Она заменит собой вашу старую плевательницу (которую вы, скорее всего, давно перестали использовать за бесполезностью) и будет стрелять дальше, быстрее и сильнее, чем ее предшественница. После этого собирайте все валяющиеся на "поле боя" бонусы и поднимайтесь по лестнице к Королеве.

Ну? Теперь-то можно попасть на Остров СХ? Но нет, проклятые имперские гниды опять все испортили, устроив в самый ответственный момент нападение на остров. База москвипчел в считанные секунды превращается в ожесточенное поле боя, Королева куда-то исчезает (впрочем, все равно ей не удастся ускользнуть от врагов) — ну, а вы снова предоставлены сами себе. Не пытайтесь убивать солдат, это все равно бесполезно — на место любого убитого тут же приходит новенький. Так что, лавируя между выстрелами и взрывами бомб, пробирайтесь к выходу — для этого вам стоит придерживаться общего направления "вниз и влево". В левом нижнем углу следующего "экрана" вы найдете красную веревку — это проход вниз. Но не спешите им воспользоваться. Сперва найдите "дырку" в северной стене и пролезайте туда.

Вам придется пробежать некоторое расстояние по стене обрыва, под выстрелами целой армии врага. Впрочем, не беспокойтесь — вы уже не раз попадали в ситуации гораздо серьезней, да и в конце концов, гениальное заклинание **Protection** снова может спасти нашего героя. В конце концов вы доберетесь до мостика, который заканчивается входом в пещеру (кстати, рядом с этим мостиком вы обнаружите один драгоценный камень). В этой пещерке вы найдете... одного-единственного маленького твинсановского паучка. Какая ностальгия! Вдумайтесь — всего один-единственный удар ногой — и тщедушное существо превращается в скачущий бонус. Разве это не Рай? Покончив с этой потехой, ищите второй выход из пещеры и поднимайтесь туда.

Вы окажетесь в небольшом "ободке" рядом с большой круглой ареной, над которой летает огромный морж. Да-да, придется поверить своим глазам! Найдите лесенку, поднимайтесь по ней на арену и готовьтесь к схватке с моржом. Она будет, по крайней мере, забавной: ни одно ваше оружие моржа поранить не может, так что вам придется дожидаться, пока он соблаговолит плюнуть в вас огненным шаром, и отбросить его назад с помощью своей перчатки. Обычно морж умирает после пяти-шести огненных шаров. Но кидает он эти шары не так уж и часто, да и поймать их получается не всегда. Так что, скорее всего, вам предстоит несколько минут стоять на арене и безостановочно махать рукавицей, то подбегая к моржу, то убегая от него... Когда он умрет, из него выпадет ключик, открывающий сундук внизу. В нем вы найдете второй Фрагмент Ключа — Фрагмент Москвипчел. Осталось еще два...

Забрав на острове главный артефакт, обычно стоит его спешно покинуть (правило искателей приключений номер один). Возвращайтесь через мостик и обрыв к королевскому дворцу (в котором до сих пор не утихло сражение) и спускайтесь по красной веревке. Найдите во дворе два драгоценных камня, прыгайте или летите к тому камню, на котором вас высадил Лодочник, и вызывайте его.



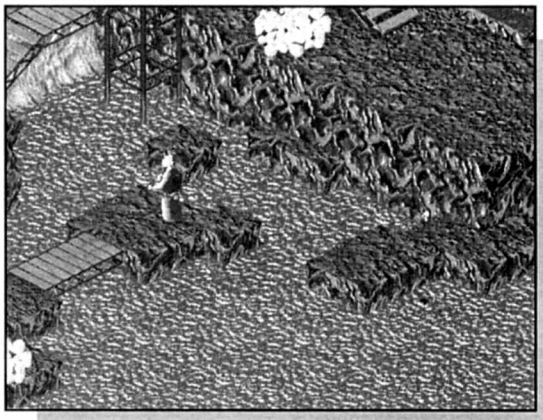
Когда вы умрете с голоду, этот остров снова станет необитаемым

А вот сейчас следует сообразить, куда ехать дальше. В принципе, под землей есть всего лишь три острова — остров Москвипчел (вы сейчас на нем находитесь), остров Вулкана (туда убежали выжившие осы) и остров Виннисов — то есть то место, из которого вы сюда приехали. Нетрудно догадаться методом исключения, что Королеву нужно искать на острове Виннисов. Тем не менее, если хотите, можете посетить остров Вулкана — правда, найдете вы там всего лишь кучку бонусов (в том числе немало "листов клевера") и беглецов, которые расскажут вам, куда увезли Королеву. И ради этого вам придется принимать участие в веселых аркадных прыжках по мостикам над горячей лавой. В общем, занятие на любителя.

В общем, отправляйтесь-ка вы лучше на Остров Виннисов. Забегайте в шахту (ту самую, в которой вы собирали драгоценные камни) и наберите там четыре камня — вы же хотите потом спокойно уехать с острова? После этого встаньте на ленту транспортера у входа в шахту, подъедьте на ней к окну и запрыгните туда. В результате вы попадете в цех Корпорации, в котором маленькие алмазы раскладывают по ящикам. Убейте крота-рабочего, установите оба рычага на его пульте в положение "вверх" и запрыгните в один из ящиков (если вы неправильно установите рычаги, ящик закроется... и вам предстоит провести остаток жизни в этом закрытом ящике).

В результате вы окажетесь на складе Корпорации, на куче ящиков. Это "на куче" — та самая принципиальная деталь, ради которой вы устраивали всю эту беготню через шахту: увы, запрыгнуть на ящики снизу было совершенно невозможно. Ведь с этих ящиков можно запрыгнуть на лестницу, и залезть на крышу... А всяким гадким мальчикам вход на крышу строго запрещен! Тем не менее, заберитесь на эту самую опасную крышу и перепрыгните с нее на крышу соседнего здания (вот из-за таких фокусов детей на крыши и не пускают!). С крыши вы сможете спуститься в комнату... точнее, в камеру Королевы Москитов.

А что, полосатая окраска Королевы очень неплохо подходит к окружающей обстановке. Поговорите с узницей неофашизма, и она расскажет вам немало интересных вещей про режим на этой планете. Оказывается, здесь есть сам Император, и вскоре он будет допрашивать Королеву-изменницу... если мы ему не помешаем. Ну, а пока она отдает вам Ключ от секретного прохода на Остров СХ и благословляет на борьбу с вселенским Злом.



Урановые рудники — долго вы здесь не протянете

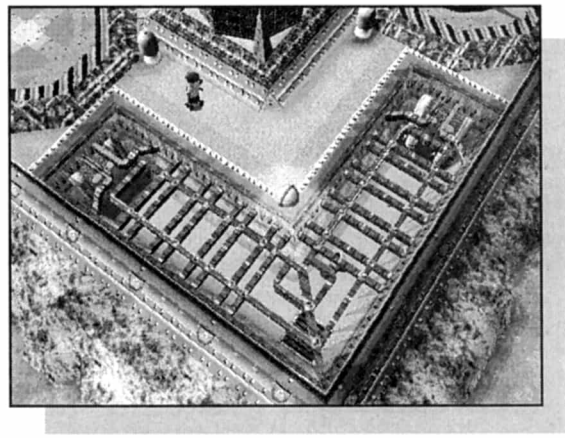
Вот уж что мы все умеем делать просто великолепно, так это со Злом бороться! Но, увы, до него сперва нужно добраться — ведь вылететь обратно из тюрьмы вы не сможете. Придеться возвращаться к старым, испытанным приемам — сделайте Твинсена "агрессивным" и бросайте шарик, пока не попадете по рычагу на "верхней" стене. После этого вам останется лишь выбежать из тюрьмы, уничтожая (или уворачиваясь) все на своем пути. Бегите к пирсу, вызывайте Лодочника и уезжайте на Остров Москвипчел.

Да, битва здесь давно закончилась — бедные пчелки проиграли сражение. Теперь во дворце стоят одни лишь солдаты императорской гвардии, задумчиво расстреливая вас из пулеметов. Впрочем, нет худа без добра — зато не нарветесь на "дружескую" пулю... Да и пройти вам понадобится не так уж далеко — всего лишь забраться во дворец (прихватив по пути драгоценные камни с пляжа) и пробежать в нем один экран, до тронной комнаты. А вот у трона Королевы (который является по совместительству тайным проходом на Остров CX — видите на нем "замочек"?) вас ждет приятная встреча с очередным убийцей, которого наняли Император и Черный Монах. На этот раз Смерть придет к вам в обличье огромного, омерзительного и (что самое ужасное) зеленого гоблина, размахивающего не менее неприятным мечом, и двух его друзей — пулеметчиков. Не будем вам советовать, как его убивать, заметим лишь то, что и на предыдущем экране, и на следующих вы встретите немало бонусов, повышающих магическую энергию — следовательно, здесь вполне можно применить молнию из кольца. Ну, а затем проходите внутрь трона...

После того, как вы пройдете через небольшой туннель, вы наконец достигнете своей великой цели — окажетесь на Острове CX! Правда, еще неизвестно, будет ли ваша радость особенно продолжительной после того, как вы начнете здесь действовать... Но пока — жизнь прекрасна, и кажется, что все живое вокруг вас сияет, поет и постреливает из лазера. Чудесное ощущение, не правда ли? Вам нужно добраться до центрального здания и спуститься там в подвал (то есть в командный центр), для этого придется просочиться через несколько прекрасно защищенных участков (а как же иначе?). Сперва вы вылезете из-под земли в месте, напоминающем букву "Г" (причем вы окажетесь в середине "буквы"). Уничтожьте охранников и пройдите в правый сегмент.

Вот видите, очень правильно говорил старый шахтер: не надо вмешиваться в чужую религию. Теперь вам противостоит сама природа планеты — летучие моржи и водяные змеи. Но, несмотря на это, придется пролететь через водное пространство, в котором проживает вся эта живность, переключить рычаг и быстро, пока дверь не успела закрыться, вылететь в нее. Особо старайтесь избегать укусов змея, хотя... **Protection** и здесь может вас спасти. После этого вы окажетесь в начале другой буквы "Г", которая закончится лесенкой наверх.

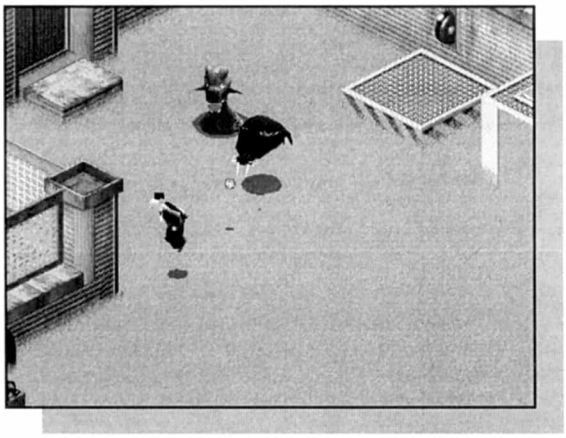
Выбравшись наверх, убейте стражника, который стоит у башни, подберите ключ и открывайте им дверь в башню. После этого вам придется немного побродить по императорскому дворцу — впрочем, не беспокойтесь, там всего три-четыре комнаты... Вы пока не можете ничего сделать стражникам с мечами, так что и не пытайтесь. В конце концов вы попадете в комнату, в которой нужно будет взять ключ из ящичка на стене, открыть им дверь и спуститься вниз на лифте.



Будьте бдительны — за углом засада

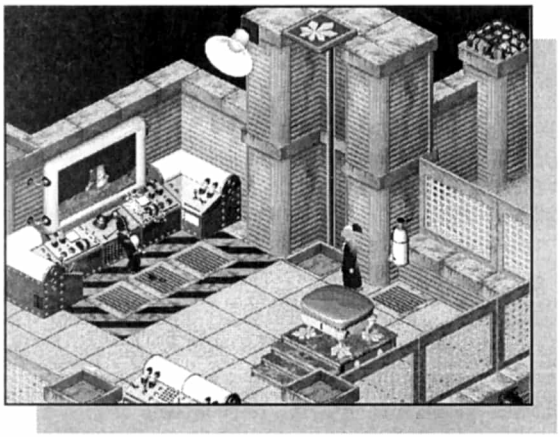
Вот вы и встретились с самим Императором. Кто же еще мог стоять в конце столь славного пути? Дайте ему высказаться и не спеша, с удовольствием убейте его. Да и зачем спешить — все равно никакой серьезной опасности он не представляет. И, кроме того, зная, что произойдет после его смерти, хочется как следует растянуть муки этого нехорошего человека. Ведь он посвятит последние секунды своей жизни тому, чтобы напоследок насолить вам — сдвинет рубильник, который приводит в действие реакторы и обрушивает Луну на Твинсан. Вот ведь сволочь, каких мало!

Тут-то, как будто специально для разрядки напряжения, вам позвонит сама Сенделл. Вы ведь помните, что ваш "красный магический шарик" специально предназначен для того, чтобы принимать звонки от Сенделл? Ну так вот, она сообщает вам программу дальнейших действий: найти четыре фрагмента Ключа (какая новость!), вмешаться в церемонию Темного Монаха, уничтожить его и возвращаться на Твинсан в колодец Сенделл. Ну, а там она проведет дальнейший инструктаж по поводу остановки Луны и прочих необходимых мелочей.



Расслабьтесь — "чужие" все равно бегают быстрее

Ну вот и отлично. Так сказать, прикончили мразь. А теперь поднимите ключик, который из нее выпал и откройте зеленый бархатный ящичек, стоящий на помосте. Вот вы и стали обладателем Императорского Меча! Нельзя сказать, чтобы меч был особо сильным оружием (лазер явно приятнее), но он незаменим в борьбе против других меченосцев, а именно — дворцовых стражников. Найдите во дворце комнату с дверью, в которую вы раньше не могли попасть за отсутствием ключа. На этот раз вы сможете убить стражников с мечами, поднять выпавший из них ключ и открыть дверь. Поднимитесь по винтовой лестнице (меченосца убивать не обязательно) и заходите в спальню Императора. Внутри вы найдете давно знакомый диск, не-



Сейчас Великий Император скажет, что вы его сын

обходимый для успешной работы шаттла (а также детскую куклу на кровати — неужели этот Великий Император все еще играет в куклы?). Крайне необходимая находка, кстати — уже пора задуматься и о том, как мы будем улетать с этого острова. Не возвращаться же в "под-газ"! Выходите из дворца, забирайтесь в шаттл Императора, вставляйте "шестеренку" на место и улетайте. Не обращайте особого внимания на перезрелую девицу на диване — ничего полезного она вам не скажет. Если, конечно, вы не собираетесь занять место Императора!

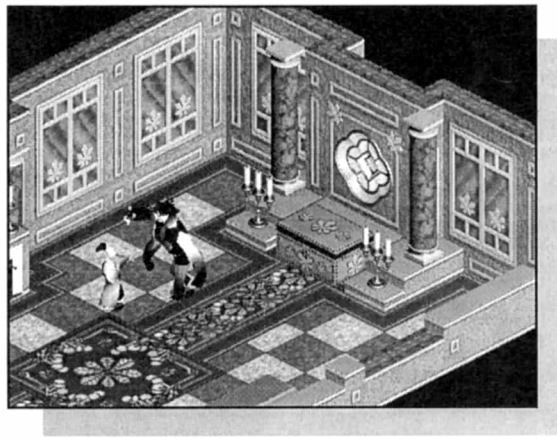
Где лежит третий Фрагмент, понятно — на острове Франкос. До него мы еще доберемся. Пока нужно осознать, где мы будем искать четвертый Фрагмент. Никаких конкретных намеков на его местоположение в игре нет... но можно попробовать рассуждать логически. Есть четыре расы — две подземных и две наземных. Все подземные Фрагменты вы забрали. Осталась только одна наземная раса — те самые пилюлеобразные злыдни, которые устроили террор на вашем родном Твинсане. У них, как мы опять же знаем, основная власть принадлежит (принадлежала...) Императору. С другой стороны, на секретной базе Императора мы ничего похожего на Фрагмент не нашли. Следовательно, нужно искать в императорском дворце на острове Отрингал (рядом с которым вы сейчас стоите). Логично?

Что ж, туда и отправляйтесь, только разберитесь предварительно с несколькими охранниками-меченосцами. Один из них держит при себе ключ от главных ворот дворца, так что уничтожайте стражей, пока из одного не выпадет ключ, и забегайте внутрь. Дворец представляет собой ромбообразное здание, состоящее из множества квадратных комнат, которые соединены между собой запертыми на ключ дверями. Вы начинаете в нижней вершине ромба и должны пройти на самый верх (то есть сперва идите "вправо-вверх", а затем "влево-вверх"). Для того, чтобы выйти из каждой комнаты, придется совершить какое-нибудь действие — обычно либо поискать в сундуке и вытащить оттуда ключ, либо убить охранника, с той же благородной целью. Кстати, во дворце вам встретятся самые разнообразные охранники — от старых добрых меченосцев до трех одинаково тупых поросят и тощего ниндзя-попрыгунчика.

В конце концов вы доберетесь до "верхней" комнаты. Выйдите из нее через двойную дверь "вправо-вверх", пробейтесь через меченосцев, стоящих в холле, и обыщите статую. Она сразу превратится в очередного "аркадного босса", который, впрочем, не представляет никакой опасности (парни с красной лазерной пушкой и те вызывают большее уважение). Освободив помещение от агрессивной нечисти, откройте сундук. Вот вы и приобрели третий Фрагмент! Пора отправляться за четвертым на Остров Франкос.

Как можно выяснить из разговоров с обитателями этого острова, записка с информацией о местонахождении Фрагмента лежала в сейфе Бургомистра. После смерти Бургомистра его братец ухитрился потерять ключ от сейфа, и с тех пор весь остров безуспешно ищет Фрагмент.

Но мы, как настоящие герои с головой на плечах, искать фрагмент по всему острову пока не будем. Вместо этого мы будем искать ключ. И, само собой, довольно быстро найдем — просто обыщите окрестности дома Бургомистра, и вскоре обнаружите "потерю века" в какой-то дырке (конуре?). Зайдите в дом и откройте сейф (стоит особо отметить поведение бургомистрова братца, который будет на все это спокойно взирать, как будто половина островитян не отдала бы полжизни за содержимое этого самого сейфа).



Святилище темных богов

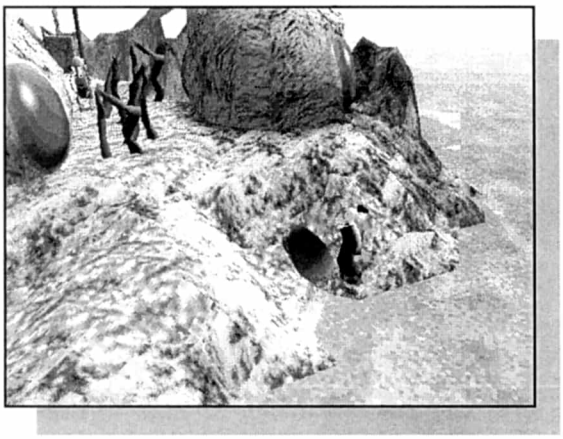
Возьмите и прочитайте записку. В ней бывший Бургомистр описывает процесс поиска Фрагмента "твинсеновскими" терминами: "встань спиной к дереву так, чтобы перед тобой был базар (магазин, в которым вы купили кирку), будь спортивным (переключить Твинсена в режим **sportive**) и пройди столько шагов, сколько фонарей в деревне (примерно 6)". Интересно, он что, тоже все время выбирал один из четырех режимов поведения? То есть у нас был брат по разуму? Интересно... Последовав этим инструкциям, вы дойдете до травяной лужайки. (см. положение Твинсена на иллюстрации). Используйте кирку — и посмотрите, как наш герой прыгает от радости, получив четвертый Фрагмент!

Итак, став обладателем четвертого, последнего Фрагмента, вы соединили Ключ Черного Монаха и заодно получили новый уровень магии. Теперь ваш Шарик Сенделла превратился в... Огненный Шарик! Н-да, "огненными шарами" даже Действительно Крутые Маги не брезгуют. Во всяком случае, ваш "файрболл" теперь наносит повреждения по всем, даже по меченосцам.

Ну, а теперь отправляйтесь на Остров Празднества — использовать ключ по прямому назначению. Поднимитесь наверх, полюбуйтесь на фигуру Черного Монаха, выкрикивающего бесполезные заклинания в молчаливое небо... Ну, а затем сделайте то, зачем пришли — зайдите в храм и поместите Ключ на Алтарь, стоящий посередине. Что это, апокалипсис? Гром, молнии, извержение вулкана, из недр планеты в небо поднимается настоящий, каменный Черный Монах (размером в средненький небоскреб)... Так что же, фальшивый Монах повержен? А вы выйдите и посмотрите!

Часть 4. Фанфрок — грязное животное

А снаружи уже стоит и готовится круто поиздеваться над вами наш старый знакомый — Funfrock! Какой, к Бууу, Черный Монах? Какое Пророчество? Какое-такое детское жертвоприношение? Он же попросту хочет использовать энергию удара Луны об Твинсан, чтобы украсть магию Сенделл и стать настоящим Богом! Маги ему, оказывается, были нужны для выкачивания из них магической силы (ведь даже приготовления к Процессу требуют некоторого начального количества Силы). А дети предназначены для того, чтобы маги не особо сопротивлялись. Даже нашему Твинсену нашлась работенка — он составил Ключ и поднял настоящего Черного Монаха, который... послужит антенной для концентрации Силы Забавного Сюртука! В общем,



Вы пришли на берег моря, чтобы утопиться с горя

злодей старательно и подробно поведал нам о своих преступных замыслах, попозировал, злодейски похохотал напоследок и, весело приплясывая, удалился. Можно подводить итог. Как только что высказался даже спокойный (обычно) Твинсен, "**Funfrock! You suck big time!**" (что в переводе означает просто "Давить!")

Обидно. Ладно бы Фанфрок просто обрушил бы Луну на Твинсан. Пусть бы он даже перебил всех детей на Твинсане — в конце концов, всегда можно сделать новых. Но устраивать представления и экспериментировать со Злодейским Хохотом (который у него выходит каким-то слишком истеричным)... Такие вещи не прощают. Придется последовать за Сюртуком, даже прекрасно понимая, что сволочь подобного калибра не может не установить впереди десяток ловушек, а то и сотню.

Вместе с гигантской статуей Монаха из земли вылезли и столбики, предназначенные для доступа верующих в Монаха. Знаете такую забавную детскую игру, когда ребенок прыгает сначала на маленький столбик, затем с него — на средний, потом — на большой, а под конец пытается спрыгнуть на руки любящему родителю, промахивается и разбивается? Ну так вот, сейчас вам предстоит совершенно аналогичное занятие. В конце концов вы должны запрыгнуть на книгу, которую держит в руке Монах, а с нее — на руку. Пробежав еще немного наверх, вы окажетесь в пещере — последнем укрытии Фанфрока.

Но что это? Нехороший человек сообщил, что собирается уничтожить детишек в ближайшее время и ушел с помощью установки для телепортации, после чего из этой установки (и нескольких других) прямо-таки полезли легионы агрессивных и вооруженных до зубов гробосов! Самое время вспомнить LBA1 — ведь, если вдуматься, в LBA2 вы до сих пор не убили ни одного слоноподобного чудища (даже если временами очень хотелось). А пока можно сказать только то, что жизнь в пещерах Фанфрока — явление очень временное. Вам придется постоянно записывать и восстанавливать игру, и еще неизвестно, кто выйдет победителем из схватки — вы, Фанфрок или авторы "читеров", дающих бесконечную жизнь...

Но вернемся к обсуждению того, что вам необходимо сделать. Сперва добегите до пульта управления мониторами и выключите подряд: второй, первый, четвертый, третий. Затем выключите большой красный рубильник. Тогда поле, держащее четырех волшебников с Твинсана, исчезнет, и они смогут вам немного помочь. Одна из них, девушка-кветч (кветч — это ваша раса "человекоподобных" твинсанцев), даже поцелует вас... Хорошо, что Зоя не видит! Впрочем, все, что могут сделать наши горе-маги — это устроить большой огненный удар, который расплавит одну из решеток. В результате вы получите доступ к лифту, который привезет вас на следующий этаж.

Вас уже будет поджидать хохочущий Фанфрок. Он радостно продемонстрирует вам клетку с детьми, затем нажмет кнопку... и дети уедут вниз, на встречу с раскаленной лавой. Вот и нача-

лась погоня — вам придется бежать вниз и вниз, и на каждом этаже Фанфрок будет вас встречать нажатием кнопки. И при этом вам придется каждый раз искать проход вниз под свистящими над ушами (хрустящими в черепе...) палицами слонов. В общем, даже если не вспоминать о летящих в вас десятками пулях и гранатах (от них-то вполне реально увернуться), ситуация все равно ужасна. У вас-то нет возможности телепортироваться все ниже и ниже, как Фанфрок! В общем, когда ваш враг закончит свою речь, сразу отправляйтесь вниз. Не имеет смысла задерживаться на уровне — ведь чем дольше вы стоите на месте, тем больше слоников выходит из телепортера.

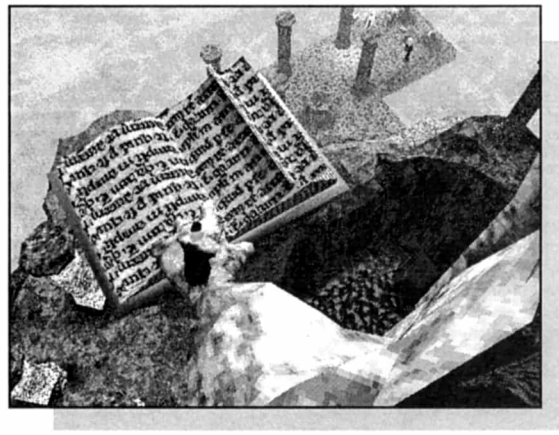
На первом этаже (с которого вы только что приехали) вам придется просто добежать до дырки в полу напротив лифта.

На втором этаже пробегите сквозь узкий проход к "вилке". На двух концах вилки лежат грибки, скрывающие полезные бонусы (в том числе "четырехлистный клевер"), а на третьем — стоит зеленый гранатометчик. Убейте его, и из него вывалится ключ, которым вы откроете калитку. За калиткой на вас нападут два гробоса-слона. Убейте обоих (именно убейте), и перед вами откроется проход на следующий этаж.

На третьем этаже вам сперва придется проделать совершенно аналогичный фокус с зеленым крокодилом (снять с его трупа ключ). Ну, а затем вы, наконец, выйдете к лаве и повстречаете Фанфрока. Он, как обычно, поприветствует вас нажатием на очередную кнопку и воплем "Адью!" На сей раз, однако, этот вопль означает возможность довести до конца великое дело, начатое в LBA1 — добить, наконец, Главного Врага Народов и его клона. На самом деле, проще всего позволить ему вас убить, а в момент получения новой жизни (с помощью четырехлистного клевера — у вас же осталось несколько, правда?) использовать заклинание **Lightning**.

Заключение

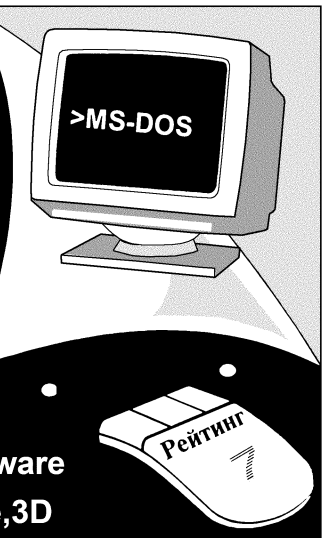
Вот и все. Наше дело сделано. Подойдите на правый край лавы и смотрите финальный "мультик". Все хорошо, что хорошо кончается, не так ли? Все живы и здоровы, планета наших (бывших) врагов все-таки превратилась в Рай, между народами наладились мир, дружба и взаимовыгодное сотрудничество, девица-маг снова целует Твинсена (несколько раз) и, что самое главное, пока Твинсен бегал и бросал в людей шариком, Зоя умудрилась подарить ему дите! И, учитывая, каким кадром завершится "мультик", можно предположить, что именно это существо (пол которого в игре не упоминается) станет героем LBA3. Что ж, посмотрите эту красочную концовку — и садитесь писать письма с требованием скорее выпускать продолжение.



Ваши деяния попадут на страницы летописей

Alien Odyssey

Космическая одиссея



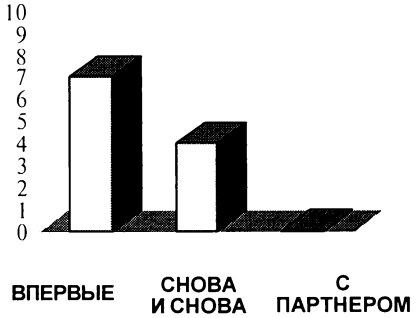
Год выпуска	1995
Распространитель	Philips Media
Разработчик	Argonaut Software
Категория	Приключение,3D

Минимальные условия	486-66	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-75	16 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Hi Res		
Размер	1 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

7 4



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	6
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	4

Общая оценка **7**

Эта игра была выпущена фирмой Argonaut в 1995 году. Космическая Одиссея имеет принципиально новое построение игры: она совмещает в себе игру, подобную Creature Shock и что-то похожее на Alone in the Dark. Космическая Одиссея делится на четыре части. Собственно приключенческими являются вторая и четвертая часть, остальные же — аркада, основанная на синтезированных видеороликах. Игра очень добросовестно и красиво сделана. Довольно-таки правдиво, в смысле внешнего вида, сделан герой. Противники не отличаются особым интеллектом, но красиво смотрятся. Хорошее впечатление на вас произведут заставки игры и видеофрагменты, но вот движения героя в приключенческой части могут слегка разочаровать. При перемещении он порывисто движется вперед, при этом его очень трудно остановить на полушаге. Возможности подраться голыми руками и ногами вам не представится. Космическая Одиссея отличается отменным качеством графики и музыкального сопровождения. Хорошие музыкальные темы создают прекрасный фон.

Сюжет игры не отличается большой смысловой загруженностью. Вам предстоит помочь добрым, чем-то похожим на кенгуру созданиям, которые сильно страдают от даков — механизированных завоевателей планеты. Все началось довольно-таки спокойно: вам поручили изучить планету. По собственной неаккуратности вы залетаете в нижние слои атмосферы, и случайная молния выводит из строя ваш корабль. Вы терпите крушение и смертельон ранены. Вас замечает Гаан — исконный житель этой планеты. Он спасает вас. С этого момента начинается действие самой игры.

Управление

Все клавиши управления вы можете задать самостоятельно, а также возможно использование мыши или джойстика. Следующие клавиши задаются по умолчанию:

Клавиши во время игры на фоне видео

Перемещения прицела	← ↑ ↓ →
Огонь	Space
Защита	Ctrl
Вращение влево/вправо	Z / X
Пауза	P

Клавиши во время приключенческой части игры

Перемещения героя	← ↑ ↓ →
Бежать	удерживать Shift
Идти боком	удерживать Alt
Пригнуться	Z
Прыжок	X
Достать/убрать оружие	C
Выстрел	Ctrl
Использовать объект	Space
Электронный ключ	A

Во время приключенческой части игры по нажатию Esc вы выходите в меню, где можете сохранить ваше текущее состояние. В аркадной части Esc после подтверждения приводит к выходу из игры.

Прохождение игры

Наша исследовательская экспедиция имела своей целью изучение окружающих планет. Нам нужна была информация. Мы надеялись на обмен технологиями и накопленными знаниями с целью совершенствования нашей расы. Мы вышли в пространство поблизости от планеты, которая давно представляла для нас интерес, однако очень густой атмосферный слой не позволял нам провести детальный анализ. Главная миссия была поручена мне. Требовалось выйти на маленьком корабле и исследовать планету — на выполнение задания было отведено пять дней. Приборы показывали наличие живых существ на этой планете, но атмосферная интерференция не позволяла это уточнить. Я решил перейти в нижние слои атмосферы. Внезапно датчики корабля засекли повышенный атмосферный потенциал совсем рядом. Очевидно, я оказался в области грозового облака. Огромная молния ударила по моему кораблю. Все погрузилось во тьму ...

Я очнулся где-то в лесу. Это было очень странно, что я умудрился выжить после такого крушения. Тут я обнаружил своего спасителя. Ничего подобного я никогда не видел. Это было двухметровое существо коричневой пигментации. У него были большие черные глаза, вытянутая форма лица, полностью отсутствовал рот. Он отличался практически идеальным в физическом смысле телом. Однако, в движениях и повадках создания чувствовалось наличие интеллекта. Кроме того, он был вооружен. Гаан, так звали моего спасителя, нашел для меня гравитационный мотоцикл, и мы вместе направились к поселению его расы.

Первая часть. На пути к поселку

Это были гонки на выживание. Нас преследовали странные существа на таких же, как у нас, летающих машинах — только наши были вооружены пулеметами, а враги пользовались преимущественно гранатами. Кроме того, наши машины, явно более высокого класса, были оборудованы защитным полем.

Нужно было маневрировать между деревьев и смотреть, чтобы тебя не расстреляли. Мне сильно помогал Гаан — он прикрывал меня. Без него я бы, наверное, снова погиб. Тем не менее и мне довольно-таки часто приходилось прикрывать его сзади. Мы были одной командой. Обычно, оказавшись в трудной ситуации, люди как бы сближаются, становятся родней. Также и я почувствовал в этом инопланетном существе старого друга.

На первом этапе вы лишены возможности маневрировать, навигация выполняется полностью автоматически: ваша задача — только вести огонь по врагам и стараться не попадать в союзника. Большая зеленая полоска показывает уровень ваших повреждений. Если долго не отпускать клавишу огня, пулемет может перегреться и начать стрелять намного медленнее. Для изображения перегрева тоже имеется своя полоска. Защитное поле не вечно, его заряд отображается на экране оранжевой полоской. Она восстанавливается со временем, но довольно медленно. Старайтесь экономить защиту, расстреливая гранаты на подлете, и применяя поле, только если повреждений никак не избежать.

Без его помощи "чужие" не выживут

Наш полет скоро закончился. Уже стемнело. Гаан привел меня к своим. Их главарь был явно не в восторге от нашего вторжения, но когда Гаан объяснил ему ситуацию, он с пониманием отнесся к моему присутствию. Когда абориген начал со мной говорить, я очень удивился. Ведь у нас не могло быть одинакового языка. Затем я понял, что он разговаривал со мной телепатически.

Он сообщил о том, что на этой планете ведется страшная война между даками — существами, которые практически срослись со своим оружием и технологиями, и исконными жителями этой планеты типа него. Он рассказал мне о даках и их бесспорном главенстве, а также об их намерении полностью уничтожить создания, подобные Гаану. Развитые технологии даков уже позволяли им покидать планету. Они готовились к завоеванию вселенной.

Мне пообещали раздобыть корабль, если я помогу им в борьбе с даками. Я согласился. А что еще оставалось делать?

Вторая часть. База

Ночью я и Гаан направились к долине Лауэ — место, где находится база даков. Сначала мы осмотрели базу в поисках возможной лазейки. Мы решили пробраться вовнутрь с помощью вентиляционных каналов, но мешал охранник, бродивший сверху. Гаан быстро нашел решение проблемы: он запустил какое-то летающее оружие, напоминающее бумеранг. Это был меткий бросок. Несчастного дака даже сбросило с подмостка. Путь был чист. Гаан выбил решетку, и мы оказались внутри какого-то большого тоннеля. Мне это напоминало канализацию.

Я только оглянулся вокруг, как вдруг услышал сзади звук открывающейся двери. Я обернулся, но было уже поздно, что-то схватило Гаана и утащило внутрь. Я ринулся ему на помощь, но опоздал: двери закрылись перед самым моим носом.

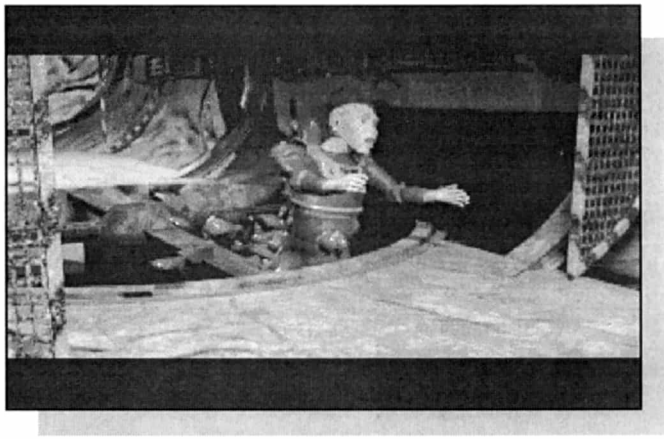
Начало

Я остался совершенно один на этой базе в окружении даков. Внезапно я услышал голос, который звучал в голове — это Гаан телепатически передал, что необходимо взорвать энергетическую подстанцию, и только тогда я смогу пробраться на нижние этажи.

Первая комната

Я огляделся вокруг — это было очень серое и темное место. Единственное, что нарушало общую монотонность обстановки, так это странное синее устройство, висящее на стене. Оно напоминало компьютер с сенсорным управлением. Я ткнул в верхнюю кнопку и увидел воз-

можные модификации даков. Это были роботы, какие-то летающие кастрюли и всевозможные пушки. Затем я нажал вторую кнопку и увидел вид сбоку этих тоннелей. Судя по всему, мне нужно было идти вперед и прыгать вниз. Так я и сделал.



От даков не убежишь

Вторая комната с вертикальном вентилятором

Теперь я понял, что означала красная перегородка на карте — это был вентилятор. Мне нужно было быстро что-нибудь придумать, так как эта штука засасывала меня. Сперва я встал за угол. Затем достал свой бластер. Я подумал, что смогу просто расстрелять этот агрегат. Это действительно помогло — вентилятор разлетелся на куски. Я мог продолжить свой путь. Странное создание, похожее на маленького динозавра, предстало предо мной. Я быстро расстрелял его, так как у меня не было времени на изучение местной флоры и фауны. Странная кислотная лужа сильно выделялась среди прочего — я счел за лучшее перепрыгнуть через нее. Судя по той карте, мне надо было опять прыгать вниз.

Комната с вентилятором в полу

Я опять увидел похожее на динозавра создание. Убив его, я был остановлен новой задачей: нужно было перепрыгнуть через вентилятор, находящийся в полу. Я подошел к краю и прыгнул. К счастью, прыгучести хватило на это препятствие. Я прошел вперед.

Встреча в темном коридоре

Комната перед энергетической подстанцией

Новое препятствие представляло собой решетку. Она, видимо, управлялась компьютерной системой — и тут я заметил уже знакомый мне по первой комнате терминал. Нажимать первую кнопку было ни к чему, и поэтому я сразу нажал вторую. С помощью стрелочек под картой я подвел карту к месту, где находился. Белыми треугольниками обозначались терминалы. Текущий терминал мигал. Я нажал на изображение двери-решетки, и появилось дополнительное меню, где была

На полу разлеглись мертвецы

кнопка, с помощью которой я открыл дверь. Пригнувшись, я пролез под трубами.

Энергетическая подстанция

Пройдя вперед, я увидел ту самую энергетическую подстанцию. Расстреляв ее, я действительно получил возможность пробраться на нижние этажи. Правда, включилась сирена, но я не придал ей большого значения. Затем я прыгнул в образовавшуюся дыру.

Комната на нижнем этаже

Нижние этажи были более живописными и менее серыми. Я опять встретил маленького динозавра, и, как всегда, его убил. У меня не было выбора, и поэтому я шел вперед. Дверь открылась сама.

Комната с лифтом

Большой красный дак повернулся ко мне. Его замедленность давала мне большое преимущество. Пока он поворачивался, я расстрелял его. В этой комнате было нечто новое — хмм, лифт. Я использовал его.

Склад

Эта комната напоминала склад. Там была куча беспорядочно раскиданных бочек. На стене был еще один терминал. Я включил его, но пользы от него практически не было. Было видно, что бочки прикрывали какой-то проход, и поэтому я решил совершить еще один акт вандализма. Расстрел бочек закончился сильным взрывом, зато теперь я мог двигаться вперед.

Комната подзарядки энергии

В этой комнате бросалось в глаза обилие столь нелюбимой мной кислоты-слизи. Она была смертельно опасна. На стенах висели какие-то странные приспособления. Они не были компьютерами. Когда я расстрелял одно из них, из него вылетела желтая сфера. Прикосновение к ней неожиданно принесло большой прилив сил. Я решил пока не трогать остальные устройства, чтобы оставить их про запас. Эта комната была тупиковой, но я помнил, что в комнате с лифтом еще было куда идти. Поэтому я вышел и поднялся на лифте наверх.

Следующая комната

Я пошел вперед через дверь, которую открыл путем расстрела ее замка. Еще одна неприятность. Но уже нового типа, подобную кастрюлю я видел на терминале. У нее была круговая траектория движения, и поэтому я сразу сделал шаг назад. Подстрелив врага и аккуратно обходя лужу слизи-кислоты, я направился к следующей двери.

Комната у развилки

Я опять увидел большого красного дака и так же, не раздумывая, убил его. Мне уже начало надоедать некоторое однообразие местного населения. В этой комнате было устройство для пополнения энергии. Я использовал его. Наконец-то я предстал перед выбором! Куда идти? В левую или правую дверь? Не раздумывая, я решил идти в левую.

Секретная база "чужих"

Комната слева от развилки

Наверное, я зря пошел в нее. Меня сразу же встретил большой красный дак. Как, всегда, я расправился с ним — но вот неожиданность, от него отвалилась рука. Я взял ее себе, возможно, она могла обеспечить мне доступ к ранее недоступным терминалам. Странно, почему терминал, находящийся на складе, не работал? Видимо, из-за моей не-даковской руки? Может, сейчас он окажет мне какую-нибудь помощь? Поэтому я пошел назад к лифту и спустился на нем вниз.

Склад

Я подошел к терминалу и нажал не работавшую ранее вторую кнопку. Появилось изображение бластера и моя любимая кнопка — я с удовольствием нажал ее. Сюрприз! Энергия моего оружия значительно повысилась. Теперь, с моим новым бластером я мог смело идти в правую дверь у развилки. Туда я и направился.

Комната справа от развилки

Мне представилась возможность проверить силу нового лазера на вовремя подвернувшемся красном даке. Честно говоря, я ожидал большего. Тем не менее, сила нового лазера чувствовалась довольно-таки отчетливо. В комнате я увидел еще один терминал. Я включил его и, как всегда, нажал вторую кнопку. Судя по карте, которая теперь представляла вид сверху, в комнате слева находилось что-то важное, так как там мигал красный кружок. Я нажал на него, а затем на кнопку, которая открыла какой-то странный щит. Затем я направился в комнату слева от развилки, чтобы попытаться чего-нибудь добиться от этого щита. Непонятно, зачем эти даки распихивают терминалы, отвечающие за определенные двери и щиты, в отдаленных от этих устройств местах?

Щит системы безопасности

Вот он, этот щит. Но что я могу с ним сделать? Ведь на нем нет ни одной кнопки. Остается одно — уничтожить. После зверского расстрела щит заискрился и взорвался. Сирена мгновенно заглохла. Видимо, я испортил систему безопасности. Это повлияло на следующую дверь, и она открылась прямо передо мной. Я пошел дальше.

Пивной бар даков — землянам здесь не место

Вторая комната с лифтом

В этой комнате меня встретил еще один красный дак, и я убил его, как и всех предыдущих. Было видно, что и правая и левая развилка, в конечном итоге вели в эту комнату. Все же, странные создания эти даки. Зачем нужны такие бесполезные ветвления и эти терминалы? Зато в этой комнате был и лифт. Я немедленно воспользовался им. Лифт опустил меня на этаж ниже.

Комната над пропастью

Это место просто поражало своими гигантскими размерами. Подвесные мосты были размещены под очень высоким потолком, а пропасть внизу казалась бездонной. Два красных дака бродили по этим мостам, которые при виде сверху напоминали квадрат. Я расправился с даками, патрулировавшими мост. Меня смущало отсутствие каких-нибудь путей дальше, и я по привычке стал бродить по этому четырехугольнику в поисках какого-нибудь терминала. По пути я заметил нечто похожее на прерывающуюся трубу, которая вела дальше. Видимо, это был световой мост, который где-то включался. Наконец я нашел терминал. Помещение изображалось видом сверху. Сразу бросался в глаза мигающий красным гаечный ключ. Я нажал на него и затем активизировал. Какое-то странное летающее приспособление поднялось в воздух и снесло часть моста. Наверное, я зря это сделал. Наверняка, на этом терминале можно было включить то, что напоминало мне мост. Я нашел его на этом плане местности — он был выделен голубым цветом. Я нажал на него и активизировал световой мост. Теперь можно было двигаться дальше.

Комната с компьютерами

В комнате стояли какие-то странные компьютеры, но пока они не представляли для меня интереса. Я пошел к большой желтой двери.

Комната за желтой дверью

Вот это да! Эта комната была вся пронизана лучами лазеров, прерывание лучей которых грозило активизацией двух пушек. В конце комнаты лежало явно что-то важное. По всей видимости, эта система довольно-таки медленно срабатывала, поэтому я бросился со всех ног через все эти лазеры. Теория оказалась верной: лазеры не сработали. Я поднял какое-то новое устройство с пола. Было видно, что в него вставлено что-то вроде картриджа. Эта комната была тупиковой, поэтому я опять со всех ног бросился назад к комнате с компьютерами.

Комната с компьютерами

Между прочим, там была странная дверь, которая не открывалась с помощью лазера, и к тому же поблизости не было терминалов, отвечающих за ее состояние. Я взял в руки устройство с

картриджем и включил его. Затем я нажал на первую попавшуюся клавишу, и дверь открылась. Не вдаваясь в особенности этого устройства, я пошел дальше.

Враги незаметно подкрадываются со спины

Центр управления

Эта комната напоминала центр управления, и посредине ее был большой терминал. Ясное дело, я включил его. Передо мной появилось давно знакомое меню из двух пунктов, и я сразу выбрал второй пункт. Это было что-то новенькое — еще одно меню из трех пунктов. Я выбирал эти пункты по очереди: все они предоставляли мне живописные виды на какие-то комнаты даков. Под каждым из видов имелась кнопка. Ни одна из них не работала, кроме второй. Мне удалось включить свет в комнате с большой сферой. Больше мне было нечего делать в этих комнатах. Я помнил, что видел еще один лифт, около четырехугольного моста. Наконец-то, спустившись на нем вниз, я встретил новую разновидность даков — это был еще большего размера зеленый дак. Теперь передо мной была еще одна дверь, я открыл ее с помощью устройства с картриджем.

Коридор

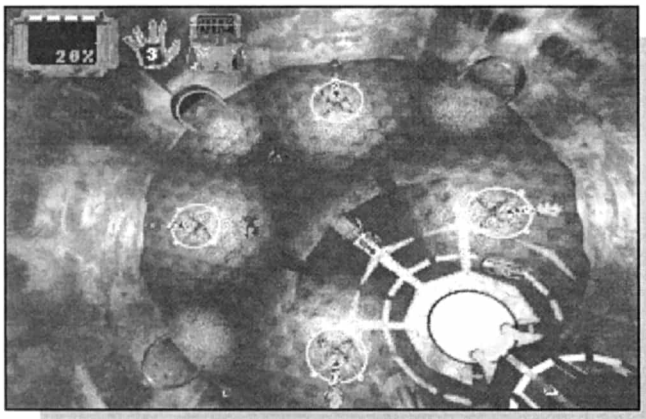
Я снова встретил одного из распространенной разновидности красных даков. Еще одно убийство на моем счету. В этой комнате, а точнее сказать, коридоре, валялся картридж для устройства, открывающего двери. Я решил назвать его музыкальным ключом. Только теперь стало понятно, что ремонтирующее устройство, снесшее часть моста, предоставило мне возможность спрыгнуть на нижний ярус. Я пошел к провалу в четырехугольном мосте и, благополучно скатившись вниз, увидел еще одну дверь. Перед ней стоял красный дак. Пришлось убрать это препятствие.

Дверь под проломом

В коридоре очень быстро носились летающие роботы, которые я ассоциировал с кастрюлями. Я стрелял, не прицеливаясь, вперед, и они попадали под линию огня. Еще одна дверь, требующая музыкального ключа. На этот раз комбинация была посложней. Я прошел вперед.

Комната с сигнализацией

Лазерные лучи контролировали нежелательное вторжение в эту комнату. Будучи знакомым с этой системой, я пробежал через них. Эта дверь не поддавалась электронному ключу, ситуация казалась тупиком, но по проводам я отследил систему, отвечающую за ее открывание, и, как всегда, расстрелял ее. Дверь открылась.



В этом месте даки вызывают демонов

Комната с лазерной установкой

Я не представлял, насколько огромно это сооружение. Именно в этой комнате я включил свет с помощью второго пункта меню в контрольном центре. Мне сильно мешали два летающих робота, которых пришлось расстрелять. С другой стороны этого огромного агрегата имелась еще одна дверь. Туда я и поспешил.

Длинный коридор

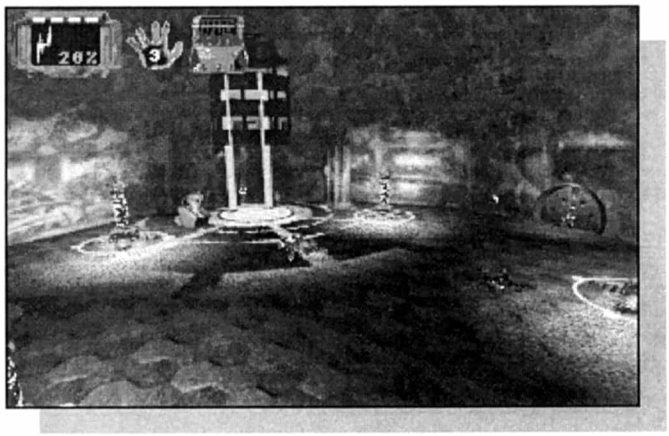
Это был довольно-таки длинный коридор, в конце которого стоял зеленый дак. Он не стрелял в меня. Видимо, у этих даков, кроме плохой реакции и неповоротливости, еще и очень плохое зрение. Я воспользовался этим. Кроме дака было еще одно препятствие: срабатывающие на прерывание луча пушки. Я преодолел их как всегда — бегом. Дойдя до конца коридора, я натолкнулся на еще одну дверь и направился туда.

Комната около лифта

Еще один длинный коридор, в конце которого стояло нечто совершенно новое — это был белый, как снег, дак. С ним было посложней: он был более поворотливым и мощным, чем те даки, которых я встречал ранее. Он охранял лифт, которым я и воспользовался.

Большой коридор

Лифт опустил меня в довольно-таки просторную комнату. Эта комната охранялась одним-единственным зеленым даком, которого я без проблем убрал с помощью своей пушки. Эти катакомбы были более просторными, чем те, что я видел ранее. Я прошел вперед, а затем завернул направо, потому что дверь прямо передо мной была закрыта.



А тишина бывает обманчивой

Комната с проходом к вагону

Я пошел вперед по коридору, пока не уперся в желтую дверь. Дверь открылась передо мной сама. В этой комнате меня ждал еще один большой бе-

лый дак. Он явно охранял что-то важное. Я нашел около него еще один картридж для своего ключа. Проход дальше мне закрывало силовое поле — поэтому пришлось повернуть назад. Слева от этой комнаты была еще одна комната. Дверь туда открывалась, когда я наступал на ромбообразную кнопку в полу. Я наступил на нее и побежал вперед.

Улей или самовар?

Комната подзарядки энергии

В этой комнате носились летающие роботы. Мне опять пришлось их подстрелить. В конце комнаты находились три устройства для повышения энергии. Больше здесь нечего было делать, и я вышел из нее, выбежал из этого места и свернул налево. Там был еще один зеленый дак. После своей мучительной смерти он оставил мне свою руку. Она должна обеспечить доступ к каким-нибудь другим местам. Я прошел в следующую комнату.

Тупиковая комната с терминалом для повышения энергии бластера

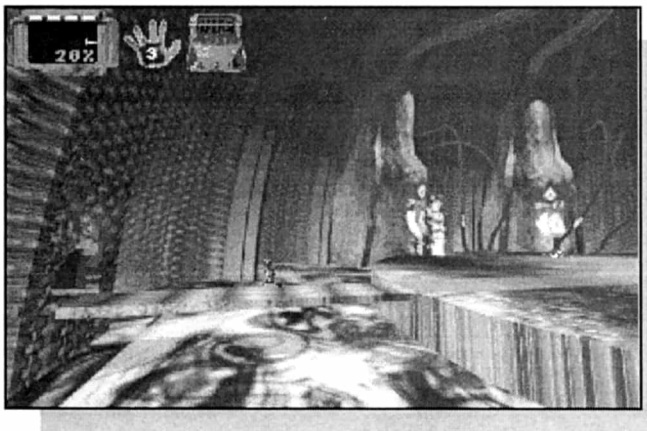
Как мне надоели эти даки! Еще один! Я выместил на нем всю свою злобу. Вот где мне пригодится рука дака! Еще один терминал помог мне значительно усилить мой лазерный пистолет. Затем я побежал обратно к двери, которая была закрыта. Подобранный мною картридж позволил мне открыть дверь. Это устройство сначала показывало мне нужную комбинацию, а затем я должен был повторить ее на музыкальном ключе. Картриджи добавляли по одному символу в мой музыкальный ключ. Дверь открылась после набора этих символов.

Комната с установкой, отвечающей за силовое поле

В этой комнате было много интересного. Я уже не говорю о роботе, которого я в ней убил, потому что этих красных даков я убил в огромном количестве. Мое внимание приковала установка с тремя терминалами. Я включал один из терминалов, но через некоторое время он выключался. Всего было три терминала. Я подумал, что надо включить все три терминала одновременно, чтобы эта установка заработала. Чтобы проделать это, пришлось хорошенько побегать. Интересно, чего я добился этим? И тут я вспомнил про защищенный силовым полем проход, в комнате, где был найден картридж для музыкального ключа. Я побежал туда, чтобы это проверить.

Вагон

Действительно, там открылся проход. За ним была дверь, но такой двери я никогда не встречал ранее. Я зашел туда и почувствовал, что комната, в которую я вошел, движется. Это было что-то вроде здешнего метрополитена. Со мной ехал очень беспокойный зеленый дак. Доехал до следующей и конечной станции только я.



Смерть подстерегает вас под сводами инопланетных пещер

Комната управления лазерной установкой

Это была маленькая комната с большим количеством терминалов. В ней был еще один зеленый дак, и я сделал с ним то же, что и с предыдущим. Крайний слева терминал не реагировал на мои попытки поиграть с ним. Следующий терминал был более разговорчив. Когда я включил его, появилось меню из трех пунктов. Что значил первый пункт, я уже знал. Попытки сделать чего-нибудь, используя второй пункт, ни к чему не привели. Третий пункт этого меню вызвал еще одно меню из трех пунктов. Выбрав первый пункт и нажав кнопку, я включил обмен информацией между этим и каким-то другим терминалом. Второй пункт предоставил мне возможность поднять фокусирующую линзу на том огромном агрегате с лазером. Но система не сработала. Видимо, у них установлена защита от дурака. Без фокусирующей линзы лазер разнесет здесь все ко всем чертям, следовательно, я могу уничтожить даковскую базу, включив лазер без линзы. Но как обмануть эту систему? А что если выключить лазер, сбегать разбить линзу и затем включить лазер? Может мне удастся обмануть систему? Я решил проверить свои догадки. Выбрав третий пункт, я отключил лазер. Затем я выбрал второй пункт, открыл линзу и побежал в комнату с этой установкой.

Комната с лазерной установкой

Единственное, что я мог использовать, так это лифт. Я поднялся на нем выше и увидел еще одного большого зеленого дака. Не буду говорить, что я с ним сделал, но думаю, вы догадались. Я побежал к линзе и, как совершенно законченный вандал, расстрелял ее. С чувством радости в душе, я побежал обратно в контрольную комнату, чтобы включить лазер. Мне предстояло опять бежать обратно, ехать в этом странном подобии вагона. До сих пор не могу понять: зачем же даки распихивают пульты управления подальше от механизмов, которыми они управляют?

Комната управления лазерной установкой

Хорошо пробежавшись, я оказался около пульта. Тут я мог воплотить свой план. Сначала я закрыл разбитую линзу. Перекрестившись, я включил лазер. Не более чем через пять минут вся эта база взлетит на воздух! Я бросился со всех ног в огромное помещение, где висел мост в виде четырехугольника.

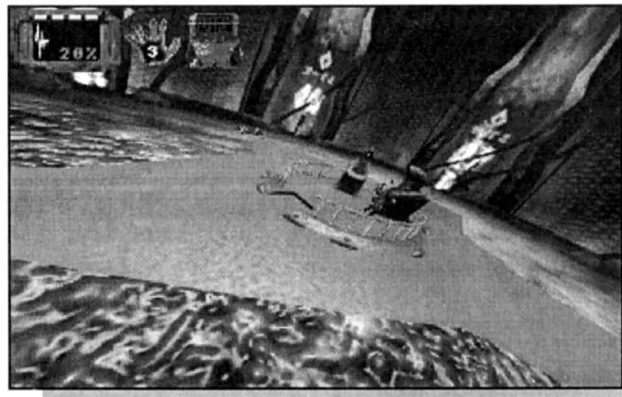
Мост в виде четырехугольника

Я вспомнил, где я еще не использовал терминал, и что имелась еще одна желтая дверь. Вскарабкавшись по разломанному мосту наверх, я побежал в комнату, где валялся второй музы-

кальный ключ, и с помощью терминала открыл желтую дверь. Наверняка, она была выходом. Быстрей!

На пути к выходу

Я не убивал встречавшихся мне по дороге роботов, а сразу спустился на лифте. Такого робота я еще никогда не видел. Я потратил на него кучу времени и помчался в огромную дверь. Там я побежал дальше, и навстречу мне выехала большая машина. Я стрелял по ней, и она проломила мне путь на свободу!



Отсюда вам не убежать

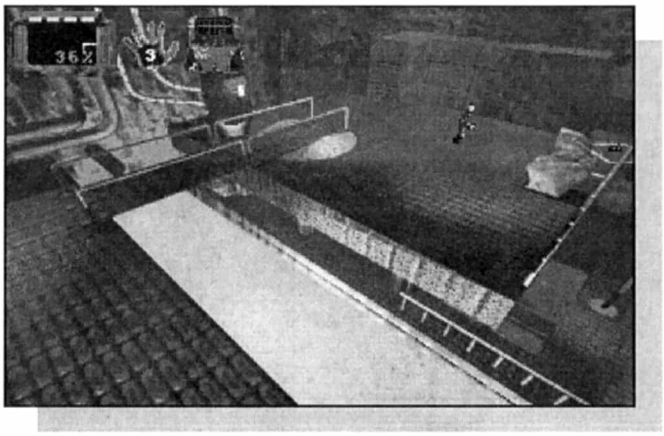
Поселок

Поднявшись на лифте, я помчался в поселок и ворвался в комнату главного. На мои рассказы о потере Гаана и трудности моего путешествия он отреагировал возмутительно спокойно. Он рассказал, что в плену у даков находится много его соотечественников, и Гаан, наверняка, в их числе. Еще он сказал, что я должен их спасти. И я снова отправился в путь...

Третья часть

Полет

Я сел в корабль и на огромной скорости пронесся через забитый всякими препятствиями коридор. Корабль имел очень сплюснутую форму, и чтобы не задевать препятствия, мне приходилось много вертеться. До чего же утомительным был этот полет! Наконец, я достиг этого нового облюбованного даками места.



Сумрачные туннели инопланетной канализации

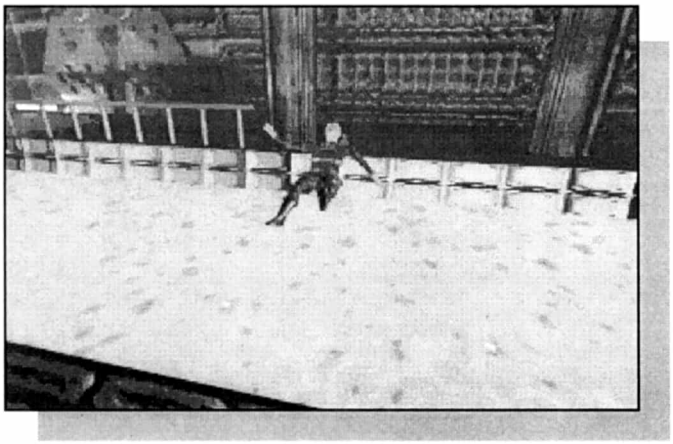
Четвертая часть. Спасение пленников

Введение

Как только я оказался в этом месте, я услышал голос Гаана. Он сказал мне, что чувствует, что я нахожусь здесь, и что я должен взорвать охлаждающую систему реактора. Интересно, как мне этого добиться? Придется выяснять методом научного тыка...

Пещера

Место, в котором я находился, напоминало большую пещеру. Везде был страшный беспорядок. Валялись какие-



Бегите, пока не поздно

то бочки, но, по крайней мере, не было этой противной слизи, а у меня не было вариантов, куда идти дальше, и я пошел в единственную в этой комнате дверь. Эта дверь очень интересно открывалась. Любопытно, зачем для простой двери такой сложный механизм открывания?

Зал с тремя дверями

Комната была просто огромной. Это даковское сооружение поражало своей необычностью. Особенно меня удивляли дугообразные подпорки под стенки. Комната имела три двери. Они находились справа и слева от той, из которой я вышел. Кроме прочего, при выходе меня встретили два летающих робота. В общем-то, я мог их и не убивать... Дверь справа охранял красный дак. Вот его, действительно, нужно было убить, что я и сделал. И пошел в правую дверь.

Комната с мостом и синей колонной

В этой комнате было четыре двери, мост над жидкостью, напоминающей воду, и синяя колонна в центре. Большой белый дак испортил мне все настроение. Дуэль с ним была нелегкой. Чтобы труды не пропадали зря, я пошел в ту дверь, которую он охранял. Она была слева от двери, из которой я вышел. Кстати говоря, дверь справа была закрыта на музыкальный ключ. Как только наберу необходимое количество “нот”, обязательно вернусь сюда...

Коридор

Коридоры были совершенно другими, чем те, которые я встречал ранее. Даки, охранявшие эти места, были более быстрыми и меткими. Я уложил зеленого дака и пошел дальше. В коридоре был терминал, но от него я ничего не добился.

Комната с лифтом

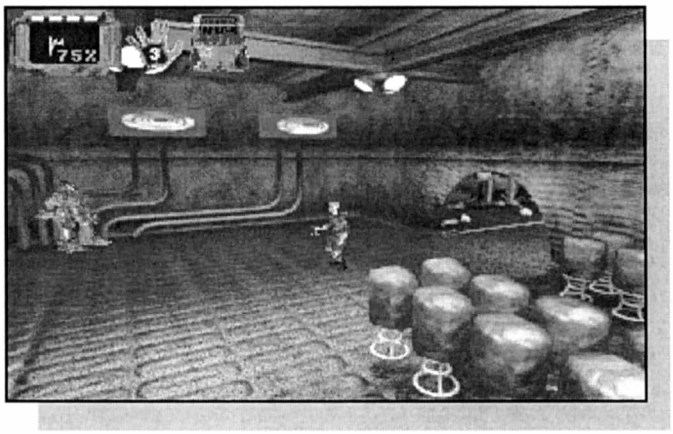
Это было трудным сражением. Два дака начали стрелять сразу же, как я там появился. Они были нелегкой задачей и, чтобы восстановить свои потери в этом нелегком бою, я воспользовался устройством для повышения энергии. Терминал в центре комнаты мне ничего не давал, и лифтом я решил не пользоваться. Буду последователен: сначала исследую этот этаж, а затем примусь за остальные. Поэтому я пошел к двери — справа от той двери, из которой я вышел.

Коридор

Еще один зеленый дак. Почему они все такие одинаковые? Я пошел дальше и вышел в комнату с большим круглым мостом.

Комната с круглым мостом над котлом

Белый дак! Пока это неповоротливое создание поворачивалось ко мне, я расстрелял его. От него отвалилась рука. Черт! Она упала на дно котла! Как она мне нужна! Она, наверняка, могла обеспечить мне доступ к терминалам, ранее для меня недоступным. Больше тут делать нечего, и я побежал обратно к комнате с мостом над водой и направился в правую дверь от той, из которой я туда вошел.



Не забудьте взорвать бочки

Коридор

Два летающих робота были легкой мишенью, и я побежал дальше.

Комната с управлением котла

Еще один зеленый дак подпортил мне жизнь. Я не стал нарываться на неприятности и поэтому не стал трогать летающего вокруг пульта управления робота. Я никогда не был физиком и с детства плохо понимал эту науку. Терминал управлял устройством, определяющим, какую жидкость заливать в котел. В этом котле валялась так нужная мне рука. Интересно, могу ли я скомпоновать такое вещество, в котором сила Архимеда вытолкнула бы эту руку, и к тому же это вещество должно было бы быстро застыть. Я долго экспериментировал и в конце концов добился своего — рука всплыла. Этого можно добиться, если смешать нижний левый и средний правый компоненты, а затем залить этим котел. Я побежал обратно в комнату с котлом и забрал руку. Я не бежал дальше, потому что там меня ждала большущая пушка, с которой мне пока что не хотелось встречаться. Ну все, теперь я побежал к лифту.

Верхний этаж

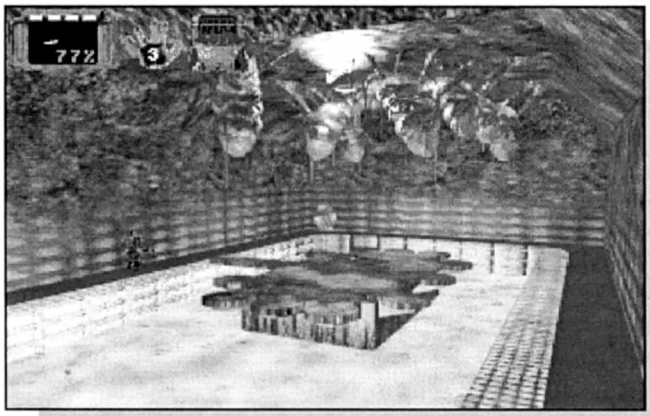
Убив зеленого дака, я направился к правой двери, но к сожалению, она требовала еще одной ноты из музыкального ключа. Поэтому пришлось идти к левой двери.

Комната над каналом с лавой

В ней был один красный и еще два летающих дака. Рядом был терминал. Я воспользовался им. Выбрав второй пункт меню и нажав на красный кружок, я повернул мост, который послужил мне переправой. Я пошел к лифту, спускающему вниз. На лифте лежала взрывчатка, которая начала отсчет времени с того момента, как я наступил на лифт. Я быстро спрыгнул с лифта вниз. Внизу меня ждал еще один белый дак. Я расправился с ним и пошел к двери.

Военный склад

В этой комнате стояли огромные лазерные пушки. Глядя на них, я подумал о серьезности планов даков. Эту комнату охранял один белый и один летающий дак. Перед тем, как выйти из



Безумный дизайн инопланетных жилищ

этой комнаты, я полностью восстановил себе жизнь с помощью красного восстановителя энергии. И пошел к следующей двери.

Комната с лазерной пушкой

Как только я увидел это смертоносное устройство, я со всех ног бросился к следующей двери справа. К счастью, это устройство не успело меня поранить.

Комната с лифтом

В этой комнате меня ждал только красный дак. Я убил его. Здесь также был лифт, но я не хотел его использовать, пока не исследую все на этом этаже. В комнате также имелся терминал. В третьем пункте его меню была опция повышения энергии моего бластера. Луч, которым он стреляет, теперь синего цвета. Я вышел из комнаты и уже приготовился бежать от выстрелов ужасной пушки, но она уже не стреляла. Это облегчило мою и без того сложную жизнь. Выместив на пушке всю свою злобу, я пошел к следующей двери.

Продолжение военного склада

Здесь не было ничего интересного, кроме еще одного зеленого дака. Я пошел к очередной двери.

Склад боеголовок

Еще один зеленый дак явно хотел испробовать на себе силу моего нового лазера. Я дал ему эту возможность. Он был в отпаде. От него была хоть какая-то польза: он оставил после себя еще один картридж для музыкального ключа. Комната была тупиковой, поэтому я направился к предыдущему лифту. Там был еще один лифт, он привел меня в уже знакомую комнату. Теперь я уже не знал, куда мне идти. И тут я вспомнил про вторую дверь во второй комнате с причудливыми колоннами. Это было в самом начале, но я решил сбегать туда.

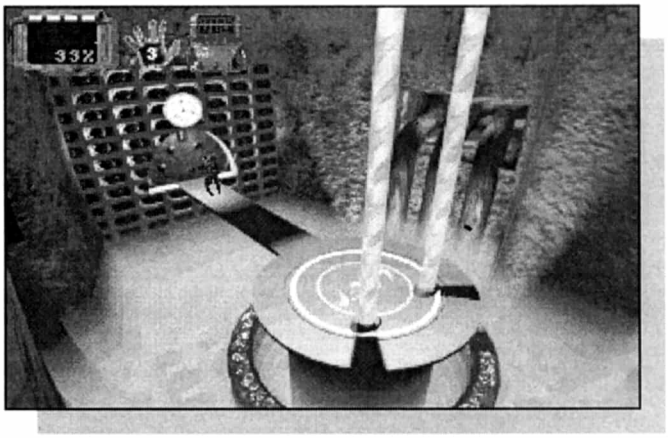
Дверь слева от входа в зал с тремя дверями

Опять дак и опять зеленый. Как они надоели! Им самим-то нравится быть такими одинаковыми? Как только я его прикончил, сверху посыпались камни и завалили проход. Думаю, моего лазера хватит, чтобы избавиться от этого завала. Я не ошибался. Проход был свободен, и я пошел дальше.

Огромный зал под подъемником

В этом месте меня ждало два дака: белый и летающий. Побегав по комнате, я не нашел ничего интересного, кроме огромного лифта. Поднявшись на нем выше и побегав, я нашел подъемник, поднимающий на движущуюся ленту. Вот черт! Впереди была дробилка! Я пробежал под ней. Еще одна! И ее я миновал так же. Перед самой топкой я спрыгнул налево. Еще один

белый дак. Я от него избавился и направился к терминалу. Единственное, чего я от него добился, так это того, что он показал мне, что при использовании чего-то синего, что-то, похожее на радиацию, исчезнет. Я не очень понял, о чем идет речь, и пошел дальше к проходу под желтой аркой.



Адская машина даков в действии

Комната со слизняками

Какая гадость! Огромные слизняки висели под потолком. Вся эта комната напоминала огромный бассейн с лавой. Я пошел налево к проходу. Идея! Это синее — это наверное синяя слизь, в которой измазаны маленькие островки в этом бассейне. Эти червяки здесь не зря! Продукты их жизнедеятельности спасут меня от радиации. Зайдя на островок и измазавшись в гадости, я пошел к проходу.

Огромная комната с лифтом

Я слишком поздно сообразил... Маленькая гадость взорвалась у меня под ногами! К счастью, рядом было устройство для увеличения энергии. Пришлось им воспользоваться. Я прошел вперед и увидел огромную комнату с лифтом в центре. Интересно, не зря ли я весь измазался в этой синей гадости? Сейчас я думаю, что зря.. Вступив на лифт, я поднялся еще выше...

Радиоактивная комната

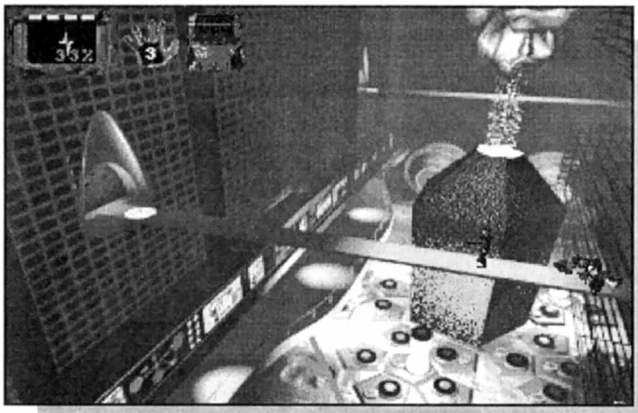
Кажется, не зря... А этим гадам радиация совершенно не вредит! Тогда зачем они разводят слизь? Я уничтожил одного зеленого дака и пошел дальше.

Главная комната

В этом помещении было много интересного... Какие-то светящиеся изнутри цилиндры и огромная, мерцающая красным, табличка с изображением атома, на которой были написаны три буквы и двоеточие. Может, это значило, что все — всей вселенной конец? Эти ребята явно собираются устроить большой атомный взрыв... Воспользовавшись терминалом, я увидел, что состояние реактора — нормальное. Ха-ха. Ненадолго... Убив красного, синего и летающего дака, я пошел в следующую комнату.

Сражение с главным роботом

Это был самый большой робот из тех, которых я встречал. Он стрелял синим лазером и ракетами. Да еще пушка! Я обманул этого, хоть и большого, но тупого робота. Я встал за красный круг и стрелял из-за него. Таким образом я справился с чудищем без потерь. То же я сделал и с пушкой. На стене было устройство пополнения энергии, я воспользовался им. Теперь я мог идти через другую дверь...



Мосты с перилами — изобретение трусливых землян

Радиоактивная комната

Выйдя, я увидел белого дака. После своей мучительной смерти он оставил мне ценный сувенир — еще один картридж для музыкального ключа. Этот подарок мог бы мне пригодиться в комнате с синей колонной в центре. Там была дверь, закрытая на то количество "нот", которое у меня сейчас имеется. Дверь прямо передо мной не открылась, поэтому пришлось идти обратно через дверь, в которую я сюда вошел. При выходе из радиоактивного помещения меня сильно обдуло каким-то газом, который убрал с поверхности моего тела защитную слизь.

Комната с мостом и синей колонной

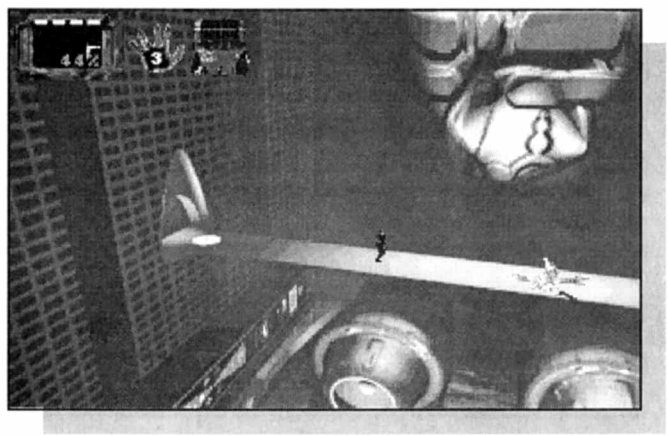
Я пошел к двери, которая находилась прямо напротив той, через которую я сюда вошел. Она потребовала наличия музыкального ключа. Я включил его. Нужная мне комбинация требовала наличия только четырех "нот". Первая клавиша музыкального ключа вызывала не нужную мне "ноту", поэтому она сразу отпадала.

Длинный коридор

По пути к этой комнате мне пришлось пробежаться по длинному коридору, где я встретил двух даков. Один был красный, другой зеленый. Еще был летающий вперед-назад робот. Весь коридор находился в какой-то жидкости, напоминающей воду. Об этом говорил живописный вид из стеклянных стенок. Я стрелял очень осторожно, чтобы не разбить стенки. Захлебнуться в жидкости — верная гибель. Расправившись со всеми летающими роботами, я побежал вперед...

Комната с кранами

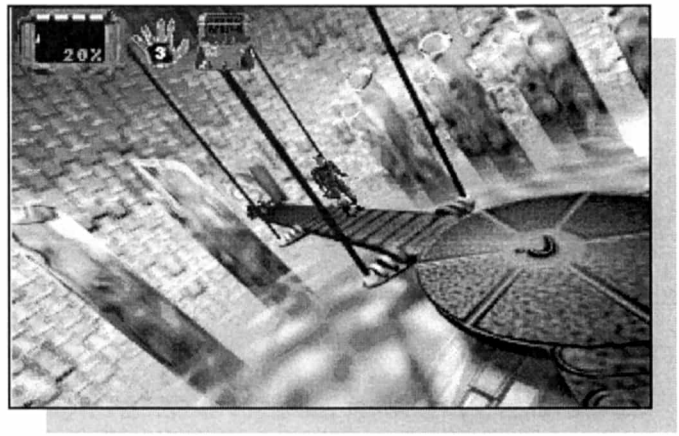
В этой комнате меня ожидало два охранника. Один был красный и стрелял лазером первого уровня, другой — белый и стрелял лазером моего уровня. С ними было нелегко... Хуже всего было с белым. Он ходил вокруг прохода в следующую комнату. Наконец, я прорвался туда. Там был еще один коридор с летающим туда-сюда роботом, но это уже не было для меня проблемой.



Над пропастью во ржи

Комната с лифтом

Добежав до лифта, я оказался на более высоком этаже. Мое знание даковской базы теперь, наверное, позволяет мне писать по ней справочник или стать местным экскурсоводом. Поднявшись, я оказался обложенным со всех четырех сторон минами. Да еще к тому же вокруг вертелся летающий робот-охранник. Но я видел свою цель. На стене было устройство для пополнения энергии. Только надо аккуратно обойти мины... Я перепрыгнул эти мины. Устройство пополнения энергии возобновило мой жизненный уровень до 100 процентов. Энергия — вот настоящее счастье! Я пошел к проходу.



Куда же попрятались неубитые даки?

Комнаты с терморегуляторами реактора

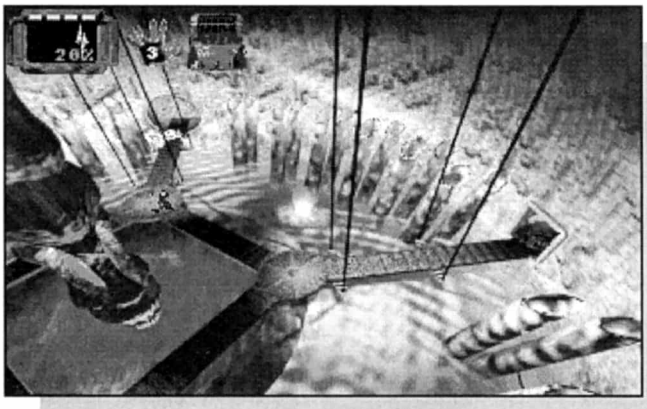
Я бегал между комнатами, которые были соединены проходами. Они были похожи друг на друга. Во многих из них были даки. Моей целью было нарушить терморегуляцию реактора, поэтому я стрелял по ним. Я нашел дверь, около которой был терминал. Дверь была наглухо закрыта. Я обратился к терминалу. Насколько я понял, мигающими квадратиками обозначались поврежденные терморегуляторы. Я увидел, что повредил еще не все терморегуляторы и побежал искать неповрежденные. Всего их было восемь. Рано или поздно здесь все взлетит на воздух... Закончив свою разрушительную деятельность, я направился обратно к этой двери. Теперь дверь открывалась.

Заминированная комната

При входе меня встретил белый дак. После своей смерти он оставил мне картридж для музыкального ключа. Проблема была в том, что картридж был просто обложен минами. Пригнувшись, я очень медленно прополз между минами в тех местах, где расстояние между ними было максимальное. Затем я побежал назад, к круглой комнате с лифтом. Правая дверь комнаты, находящейся на этаже, на который поднимает лифт, не открывалась, но теперь у меня есть достаточно картриджей, чтобы ее открыть. Добежав до туда, я достал ключ и начал подбирать комбинацию.

Комната с космическим кораблем

Эта комната была внушительных размеров. Как только я там появился, на меня сразу же набросилась куча даков. Я не тратил на них много времени, а затем побежал вперед до первой попавшейся двери... Вот она! О нет! Она была закрыта. Я побежал дальше, и вот следующая дверь открылась.



До бассейна с кислотой вы будете лететь долго

Комната с охлаждающим устройством

Тут меня ожидал робот, типа того, что я встретил в конце моего приключения на базе даков. После своей смерти создание оставило мне свою руку. Я подобрал ее. В комнате был лифт, но он не работал, поэтому я побежал вперед по мостику. Мины я преодолел, пробежав по ним. Они сработали, но слишком поздно, чтобы нанести мне вред.

Комната с лифтом

Тут меня ждали два очень шустрых зеленых дака и еще вдобавок один летающий. Это была нетрудная работа, и я с ней справился. Я встал на лифт и поднялся наверх.

Камеры

Тут были два летающих робота, и над каждым входом нарисованы какие-то иероглифы. Я подошел к терминалу и включил его. Он был абсолютно бесполезен, за исключением третьего пункта его меню. Четвертый пункт был недоступен. Третий пункт явно отвечал за три двери. Там нужно было ввести коды, и дверь с соответствующим кодом открывалась. Таким образом, я открыл четыре двери. Затем я пошел в ближнюю от этого терминала дверь.

Комната с главным охранником

У самого входа меня встретил недружелюбно настроенный красный дак. Обмен любезностями не был очень долгим. В этой комнате я также встретил начальника тюрьмы. Это был большой синий робот, наисквернейшего характера. Его рука наверняка могла обеспечить мне доступ к четвертому пункту! Я сосредоточил свою огневую мощь таким образом, чтобы отстрелить ему руку. Получив руку, я направился обратно к терминалу.

Камеры

Четвертый пункт меню действительно заработал! Я смог открыть лифт. Это был лифт, находящийся в комнате напротив терминала. В другой комнате я смог найти устройства для повышения энергии. Я воспользовался ими и пошел в комнату напротив терминала.

Комната с лифтом

Я встал на красный кружок, и система подняла меня на высший этаж.

Камера Гаана

Меня сразу же встретил злобный зеленый дак. Я выместил на нем всю свою злобу! За решеткой стоял Гаан. У него был очень замученный вид. Видимо, эти железяки пытали его, чтобы узнать, где находится поселок. Около клетки был терминал. Одним из пунктов я поднял уровень

лазера до высшего. Он стал теперь розовым. Другой кнопкой я освободил Гаана и всех остальных! Я помог Гаану выбраться из клетки и попросил меня подождать. Я хотел отомстить главному даку. Я решил бросить вызов их повелителю!

Молочная река с киселными берегами

Последняя битва

Это был настоящий гигант! Ужасающий летающий робот одним своим видом нагонял ужас. Это было похоже на укрощение быка. Я носился по сцене кругами, избегая его смертельных выстрелов и везде раскиданных мин. Да еще, к тому же, он мог сам на меня приземлиться. Эта штука втыкалась в розетку в полу. Это было видно по его ногам и соответствующим отверстиям в полу. Я ждал, когда же заряд его батарей кончится. Дождавшись, я расстрелял его прямо на зарядном устройстве! Тут он был беспомощен! Разнеся этого гада на кусочки, я побежал к тому месту, где оставил Гаана. Мы всей толпой забрались в одну большую тарелку. Я-то знал, как ею управлять...

Заключение

Это утомительное приключение закончилось... Вождь Гаана, как всегда, был серьезен и немногословен. Казалось, грозило бы этому миру полное уничтожение — он не изменил бы выражения своего лица. Этот странный даковский корабль теперь был моей собственностью. Должен заметить, что высокий уровень исполнения корабля свидетельствовал о неплохих достижениях даков в этой области. До сих пор не могу поверить, что приземлившись на планету с исследовательской целью, я уничтожил на ней целую расу! Причем, по-моему, больше во вселенной нет ни одного дака. Зато сколько бы их было, если бы не я! Я вышел на орбиту на этой тарелке... Ребята с моей станции чуть с кресел не попадали, увидев мой трофей. Теперь у меня было новое задание...

Земляне не сдаются

Быстрое прохождение

Дыра, прожженная в объективной реальности

Вторая часть игры

1. Вперед и падайте
2. Стреляйте по вентилятору
3. Перепрыгните через вентилятор
4. Используйте терминал и выключите барьер
5. Проползите под трубами
6. Расстреляйте реактор
7. Прыгайте вниз
8. Идите к развилке с двумя дверьми
9. Идите в левую
10. Убейте робота, заберите его руку
11. Идите обратно в комнату с лифтом
12. Расстреляйте бочки
13. Используйте терминал, теперь ваш лазер более мощный
14. В комнате за бочками можете пополнить свою жизнь
15. Возвращайтесь к развилке
16. Идите в правую дверь
17. Используйте терминал, откройте им щит в комнате за левой дверью
18. Идите в левую дверь
19. Расстреляйте открытый щит
20. Идите в дверь
21. Используйте лифт
22. В большой комнате используйте терминал
23. Нажмите на красный мигающий ключ и синий мост
24. Через световой мост идите в желтую дверь
25. Бегите через коридор, подберите музыкальный ключ и картридж
26. Бегите обратно
27. Используйте музыкальный ключ на двери
28. Используйте терминал, войдите в среднее меню и нажмите кнопку, в комнате с линзой должен загореться свет
29. Выходите из комнаты
30. Используйте второй лифт
31. Используйте музыкальный ключ на ближайшей двери, берите второй картридж
32. Выходите и используйте лифт

33. Идите к сломанному мосту, скатывайтесь вниз
34. Используйте лифт, используйте музыкальный ключ
35. Идите к комнате с лазерной установкой
36. Идите к двери с другой стороны установки
37. Возьмите руку и другой картридж
38. Используйте терминал на правой стороне коридора, чтобы сделать свое оружие более мощным, возвращайтесь назад
39. Используйте музыкальный ключ на двери

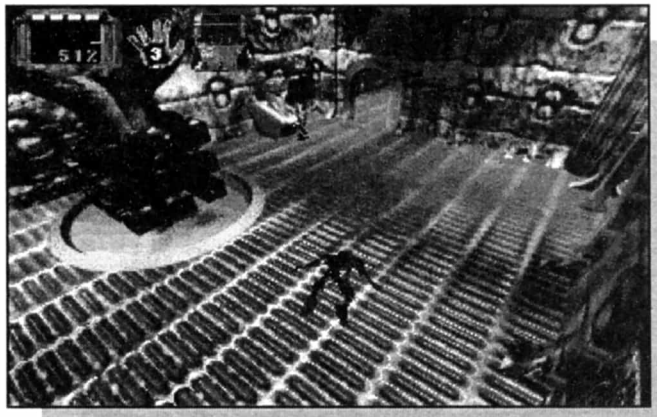
А может — бесплатные конфеты ?

40. Вы должны включить три терминала так, чтобы они работали одновременно, проблема в том, что они выключаются через некоторое время
41. Когда вы этого добьетесь, бегите к комнате с силовым полем
42. Заходите в вагон
43. Идите к терминалу
44. Включите все, лазер должен выключиться, крышка над линзой подняться — включится обмен информацией с другим терминалом
45. Идите в вагон
46. Возвращайтесь в комнату с лазерной установкой
47. Поднимитесь наверх к линзе, расстреляйте линзу
48. Спускайтесь и идите в другую дверь
49. Используйте терминал
50. Закройте линзу и включите лазер, теперь бегите отсюда со всех ног!
51. Возвращайтесь в большую комнату, вскарабкивайтесь наверх по сломанному мосту
52. Используйте второй лифт, бегите к ближайшей двери и используйте терминал, чтобы открыть желтую дверь слева, бегите туда
53. Убейте робота и бегите к большим дверям
54. Расстреляйте машину, едущую на вас

Четвертая часть игры

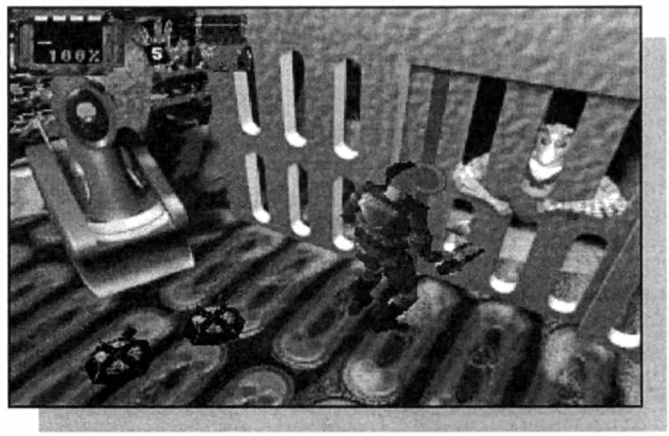
1. Идите к двери
2. В большой комнате идите к двери, которую охраняет красный дак
3. Идите налево, в комнату с синей колонной
4. Идите к правой двери, в большой круглой комнате
5. Расстреляйте робота в комнате над котлом, он потеряет свою руку, и она упадет в котел

6. Выходите в круглую комнату и идите в левую дверь
7. Используйте пульт управления в центре комнаты
8. Чтобы приготовить быстро застывающее вещество, смешайте нижнее левое и среднее правое вещества
9. Идите обратно в комнату с котлом и поднимите руку
10. Идите обратно в круглую комнату
11. Используйте лифт, идите к левой двери
12. Используйте терминал, чтобы повернуть мост
13. Перепрыгните через мину на лифте
14. Быстро пробегайте мимо пушек и бегите в первую справа дверь
15. Используйте терминал, чтобы улучшить свой лазер, но не используйте пока лифт
16. Выходите и расстреляйте пушку, идите в следующую дверь
17. Убейте робота, возьмите картридж
18. Возвращайтесь к предыдущему лифту и используйте его
19. Идите обратно, ко второй на этом уровне комнате
20. Идите к двери напротив той, из которой вы вошли сюда впервые
21. Расстреляйте робота, начнется камнепад
22. Расстреляйте завал
23. Используйте большой лифт
24. Найдите транспортер, зайдите на него
25. Вам надо будет пробежать два пресса
26. Перед печкой спрыгните направо
27. Выходите из комнаты
28. Измажьтесь в слизи на одном из островков в комнате с червяками
29. Бегите в следующую комнату
30. Используйте лифт
31. Используйте терминал
32. Выходите
33. Убейте одного из главных даков, в достижении этой цели вам поможет красный стол в центре комнаты
34. Выходите через вторую дверь
35. Расстреляйте робота и поднимите картридж
36. Возвращайтесь обратно к комнате с синей колонной в центре



Не расслабляйтесь— даки не дремлют

37. Используйте музыкальный ключ на центральной двери
38. Бегите через коридоры, пока не попадете в сеть связанных между собой комнат
39. Расстреляйте все температурные регуляторы
40. Когда температурный баланс реактора полностью нарушится, идите к двери
41. Аккуратно обходя мины, поднимите музыкальный ключ
42. Возвращайтесь в круглую комнату, там поднимитесь на лифте
43. Идите в правую дверь, используйте музыкальный ключ

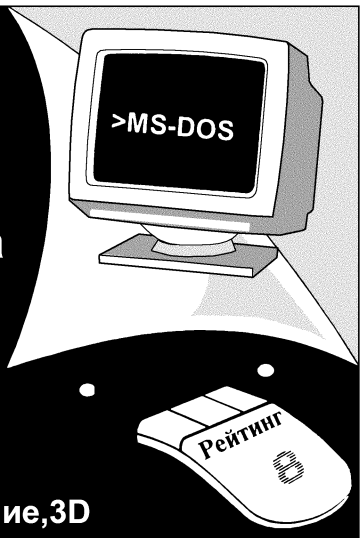


Свидание с инопланетными политзаключенными

44. Бегите к дальней двери, расстреляйте большого робота, поднимите оставшуюся после него руку
45. Не обращайте внимания на лифт — это фикция
46. В следующей комнате используйте лифт
47. Введите коды, написанные над дверями в терминал
48. Войдите в ближнюю от терминала дверь
49. Убейте главного охранника, поднимите его руку
50. Используйте терминал еще раз
51. Выберите средний пункт, вы увидите, как поднимется заслон лифта
52. Войдите в дверь напротив той, из которой вы только что вышли
53. Вставайте в центр круга и используйте лифт
54. Подзарядитесь энергией
55. Поднимите уровень вашего лазера с помощью терминала
56. Затем, с помощью того же терминала, освободите Гаана и всех остальных заключенных
57. При сражении с главным используйте выжидательную тактику, носитесь по кругу, пока у громады не кончится заряд аккумуляторов, как только он вставится в свое зарядное устройство, расстреляйте его

BioForge

Биологическая кузница



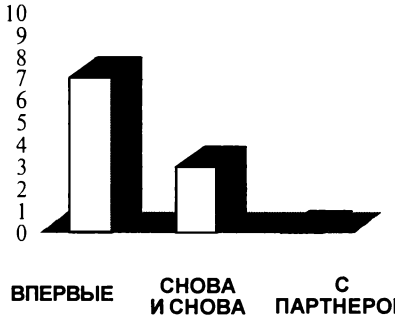
Год выпуска	1994
Распространитель	Origin
Разработчик	Origin
Категория	Приключение,3D

Минимальные условия	486-66 8 Мб
Оптимальные условия	Pentium-75 16 Мб
Графика	Lo Res
Размер	1 CD RIP 103 Мб zip 61 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

8 3



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **8**

Bioforge был выпущен фирмой Origin в 1995 году. Этот квест, безусловно, должен понравиться любителям фантастических приключений. Действие игры происходит в далеком будущем на спутнике одной из неосвоенных человечеством планет. Коварный гений, доктор Мастаба, организовавший на этом спутнике огромную лабораторию, планирует захватить вселенную с помощью созданных им киборгов, которые, обладая невероятной силой, полностью подчиняются его командам. Главным недостатком всех его созданий было полное отсутствие естественного интеллекта. Его безумным планом становится создание биороботов с человеческими мозгами. Таким образом, он планировал создать армию киборгов-убийц. Вы — объект операции, бывший человек по имени Лекс, а теперь киборг. Очнувшись в камере, вы начинаете судорожно пытаться вспомнить, что с вами произошло и где вы сейчас находитесь. Подслушивая разговоры Мастабы и благодаря записным книжкам, раскиданным по камерам и служебным помещениям, вы начинаете понимать свое предназначение. Вашей главной целью становится остановить коварные планы негодяя и покинуть спутник. Главной помощницей доктора является доктор Ишер. В процессе работы с Мастабой она начинает понимать безумность его бесчеловечных экспериментов и открыто заявляет ему об этом. После чего она становится на вашу сторону. По ходу игры, вам придется сражаться с первыми опытами доктора и его преданными слугами. Обманывая роботов-охранников и не поддаваясь угрозам и лживым речам Мастабы, вы выберетесь из подземелья наружу планеты. Исконными жителями этого спутника являются пришельцы, которые явно не в восторге от деятельности доктора. Он был бы терпим для них, если хотя бы не расставлял везде своих тупых роботов-охранников. Дела у Мастабы начинают идти все хуже: пришельцы строят планы по его уничтожению, вы уничтожаете чуть ли не все его боевые единицы, доктор Ишер переходит на вашу сторону, да еще к тому же сбит корабль с людьми, предназначавшимися для его опытов. У него созревает коварный план. Он решает взорвать спутник путем переключения главного реактора в режим самоуничтожения, оставив при этом всех своих слуг в неведении, чтобы те не разбежались сами и не дали это сделать другим. Это ему удается, но покинуть спутник удается и вам, что явно говорит о предстоящем продолжении этой игры, которого фанаты Bioforge ждут уже второй год.

Это игра, качество графики которой не описать в двух словах, несмотря на то, что она была выпущена так давно. Все персонажи полностью трехмерны, обсчитываются по ходу игры, а по своему внешнему виду могут дать сто очков вперед монстрам Quake. Большое впечатление производят задние фоны игры, прорисованные с помощью 3D Studio, создающие впечатление полной трехмерности. Управление удобно, а разнообразие ударов удовлетворит самого привередливого любителя драк.

Управление

В процессе игры вы сможете пользоваться следующими клавишами:

[O]	Опции.
[D]	Состояние вашего здоровья и уровень зарядки аккумулятора. Вы можете восстановить ваше здоровье за счет аккумулятора.
[L]	Загрузить игру.
[S]	Сохранить игру.

C	Режим борьбы. Удерживая клавишу Ctrl и нажимая клавиши цифровой клавиатуры, вы будете драться ногами. Удерживая клавишу Alt и нажимая клавиши цифровой клавиатуры, вы будете драться руками.
I	Инвентарь. Забрать в инвентарь вещь, находящуюся у вас в руках, или, если в руках ничего нет, войти в меню, где можно выбрать нужный вам предмет.
J	Дневник, который вы ведете в процессе игры.
P	Служебное меню, из которого вы можете выйти в инвентарь, дневник или уровень зарядки батареи.
R	С помощью этой клавиши вы в любой момент можете вызвать субтитры.
Alt-X	Выход из игры.
Alt-F	Выводит частоту смены кадров.
Alt-V	Выводит версию игры.
Alt-M	Выводит информацию о свободной памяти.
Alt-</,/>	Увеличивает/уменьшает яркость в процессе игры.

Рекомендации по запуску

Не пытайтесь запустить игру под какой-нибудь из многозадачных, 32-х разрядных систем — у вас все равно не получится. Игра не будет работать ни под Windows NT, ни под Windows'95, и тем более под OS/2. Bioforge также очень скептически относится к всяческим менеджерам памяти типа emm386, qemm386 и так далее.

Запускаемый файл имеет некоторые параметры командной строки. При наличии какого-нибудь редактора текстовых файлов вы также можете изменять все эти параметры в файле install.opt.

Gamma — устанавливает яркость. Значения от 0 до 100. По умолчанию 30. Пример: gamma=50

Subtitles — приравняв это значение к единице, вы включите титры, к нулю — выключите. Используйте это, если не имеете звуковой карты. По умолчанию 0. Пример: subtitles=1

Sound — можете включить или выключить звук (**on/off**). Пример: sound=on

Soundvol — устанавливает громкость звуковых эффектов. Диапазон значений от 0 до 100. Пример: soundvol=100

Sndirq — устанавливает вектор прерывания для sound blaster совместимых звуковых карт. Самые распространенные значения 5 или 7. Пример: sndirq=5

Sndport — здесь вы можете изменить значения порта, который использует ваша звуковая карта. Пример: sndport=220

Snddma — устанавливает DMA канал для вашей звуковой карты. По умолчанию — первый. Пример: snddma=0

Music — включает или выключает музыку (**on/off**). Вы должны вызвать установочную программу, чтобы поставить вашу музыкальную карту. Пример: music=on

Musicvol — позволяет менять громкость музыкального сопровождения от 0 до 100. Пример: musicvol=100

Musicport — это значение отвечает за порт, который использует ваша звуковая карта для музыки. По умолчанию 330. Пример: musicport=310

Language — позволяет вам указать, какой язык использовать для вывода сообщений. E для английского, G для немецкого, F для французского. Также вы должны указать путь к файлу с сообщениями на данном языке. Поэтому если постараться, то игру можно русифицировать. Пример: language=g text=d:\bioforge\monitors\gtext.flx

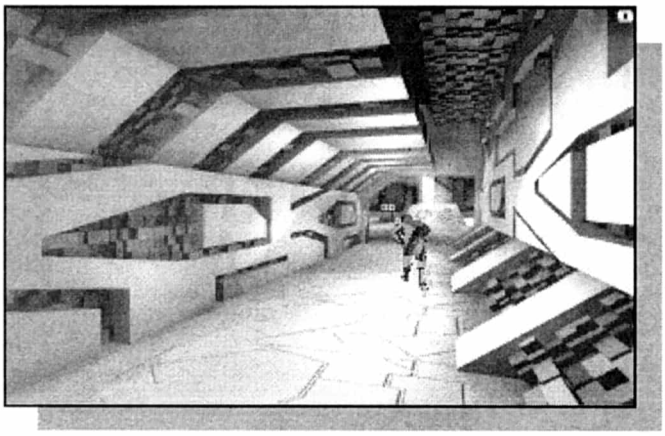
Прохождение игры

Уровень 2

Камера четыре

Очнувшись, переходите в режим борьбы и бейте робота-няньку. Если вы будете слишком неторопливы, он вколет вам успокоительное. Выталкивайте робота-няньку на энергетические барьеры. Поднимите с пола свое досье и кусок мяса. Быстро проходите через энергетический барьер, когда он временно отключится. В книжке будут ваши мысли до операции. Ваша память полностью очищена, но эти записки помогут понять, в чем дело. Видимо, Мастаба забыл отнять их у вас. Итак, их содержание:

"Я знаю, что они сделают со мной. Они будут калечить мое тело и превратят его в нечто нечеловеческое. Они могут полностью перепрограммировать мой ум, но они не остановят мой дух. Я не сломаюсь. Я клянусь каждым кусочком своего тела, что буду тем же, кем я был, и что мой внутренний характер не может быть удален из меня. Что бы ни произошло, я останусь собой."



В коридоре темно и пусто, и смысл жизни все еще не понятен

Найденные предметы: кусок мяса (**meat**), записная книжка (**logbook**).

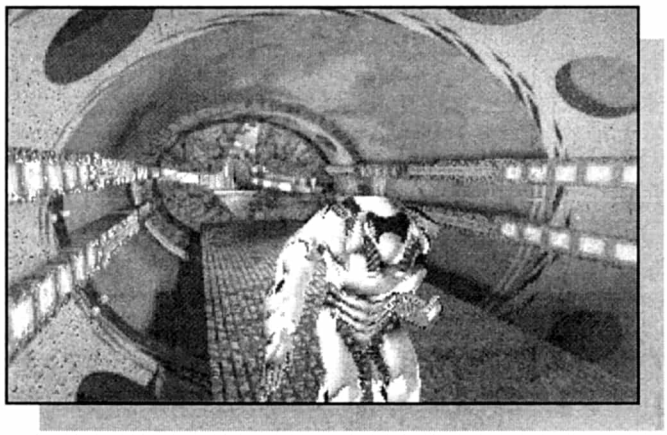
Межсекторный коридор

Подойдите к камере 1. Подождите, пока Кейнен отойдет от барьера. Проходите через него.

Найденные предметы: ничего

Камера 1

Бросьте Кейнену кусок мяса или сразу убейте его. Найдите и возьмите вилку, а также фотографию. В середине комнаты возьмите досье Кейнена. Прочитайте его.



А вы хотели бы стать таким?

"D1892-1120 Я все еще могу слышать Дэна в соседней камере. Они плохо его охраняли. Так плохо, что даже вызывали из управления, чтобы его остановить. Я должен быть обработан лучше. Никому не пожелаешь умереть в подобном месте.

Я не знаю, зачем я это пишу, но это единственная вещь, которую я могу здесь делать. Все, что у меня есть, это записная книжка и фотография. Симпатичная. Я хотел бы знать ее имя.

D1892-1344 Я верил и надеялся, что мои товарищи проявят милосердие, так как я был одним из них. Теперь я знаю, что пощады мне не будет. Они считают меня предателем. Когда мы жестоко обращались с нашим общим незнакомцем, они не показывали своего отношения ко мне. Они искали какую-то ужасную форму мести для меня. Я не мог быть сохранен судьбой или случайной возможностью.

D1895-1518 Они сказали мне, что это сделал со мной Мастаба. Он мясник и психопат. Эти болваны могут говорить все, что угодно. Я видел в их глазах, что не я один боюсь Мастабу. Мне не хотелось в это верить. Это было некоторой формой психологической пытки. Они должны прочитать это. Слышишь меня, Мерт? Я знаю, ты блефуешь! Амдант, ты кретин! Вы не напугаете меня!

D1892-1700 Я был приготовлен для хирургического кабинета. Я сопротивлялся уколам и ударам, как только мог, но они победили. Через минуту они возвратятся, чтобы забрать меня на контрольный уровень. Хотелось бы знать, планируют ли они сделать то же самое с Дэйном. Интересно, что чувствует пациент в третьей камере?

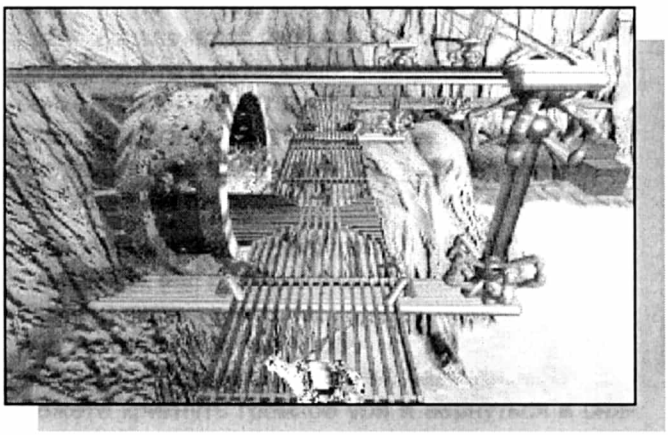
D1892-1957 Они сделали это. Все закончено. Самое ли это плохое, что ты можешь сделать, Мастаба — а, ублюдок?

D1893-0832 Мне снилось, что я вернулся домой. Мои родители были еще живы. Я был изнеможен, и все болело, но я чувствовал, что переживу все это. Мне требовался отдых.

D1893-1011 Они оставили мне еды. Я не был голоден. Я был слишком усталым, чтобы взять это. Нужно было еще спать.

D1893-1228 Кто-то сделал робота с инжектором и прошил в его память медицинское программное обеспечение. Это было похоже на работу Энги. Моей собственной медсестры. Если я пытаюсь встать, она вкалывает мне что-то. Если я ложусь, она, кажется, оставляет меня в покое.

D1893-1345 Мой череп раскалывается. Я хочу спать, но не могу.



Коллектор канализации скоро станет ареной ожесточенной схватки

D1893-1423 Этот проклятый робот смотрит за мной каждую секунду! Он не позволяет мне встать.

D1893-1501 Мастаба пришел проверить меня. Он выглядел расстроенным. Скорее, разочарованным. Что бы он ни делал со мной, все приводило к плохим результатам. Он не мог оперировать меня еще раз. Теперь я слишком слаб. Это убьет меня.

D1893-1647 Что-то не так. Я слышу звенящий шум. Он меняет тональность от низкой до высокой. Иногда он звучит отрывками или короткими всплесками, иногда превращается в длинный и постоянный звук. Это достает меня уже час и это не звук откуда-нибудь из камеры. Это в моей голове!

D1893-1703 Моя кожа чешется везде. Я не могу лежать спокойно. Я хотел бы содрать ее собственными пальцами. Я пытаюсь избавиться от звуков и подумать о чем-нибудь другом, но я не могу. Я всего лишь хочу поспать. Почему они не дают мне заснуть?!

D1893-1857 Что они делают со мной? Робот не позволяет мне подняться с постели. Я знаю, они смотрят за мной через монитор. Шум в моей голове выходит из-под контроля. На моих ногтях и на всех пальцах кровь. Может быть, они изобрели какой-то новый, ужасный способ убивать и пробуют его на мне. Я хотел бы умереть прямо сейчас.

D1895-1935 Все остановилось. Стало очень тихо. Я должен отдохнуть.

D1894-0247 Это очень причудливая и практичная шутка. Этому только одно логическое объяснение. Я люблю цвет. Голубой всегда был моим любимым.

D1894-0247 Я только что перечитал содержание этого дневника. Я подтверждаю для себя, что я автор этого дневника, потому что, как пишет автор в последнем абзаце, я действительно голубой пигментации. Но сейчас я не уверен в этом. Может, это писал не я?

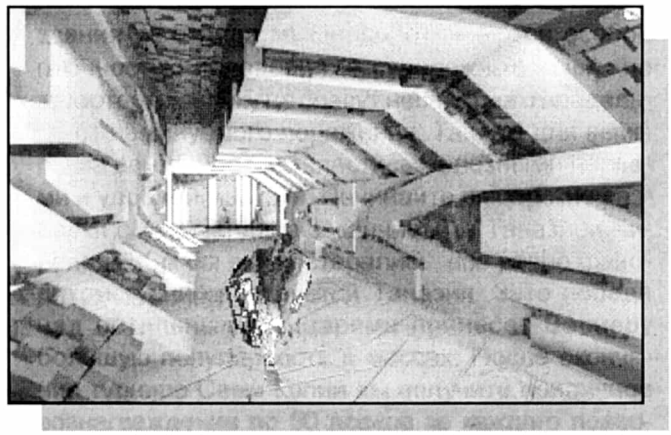
D1894-0309 Несмотря на тюремное заключение, я должен сказать, что наслаждался ситуацией. Теперь все мои последние и старые воспоминания были уничтожены из памяти. Я полностью свободен, чтобы стать человеком, которым всегда был. Это очень освобождающее явление.

D1894-0345 Во время сна я видел отца. Он носил красную маску. Мы говорили некоторое время, и он предупредил меня насчет этого Мастабы, о котором я читал в книге. Больше отец мне не снился.

D1894-0421 Мать просто трясется надо мной. Каждый раз, когда я покидаю кровать, она запихивает меня обратно. Я надеюсь, она перестанет возиться со мной, как с новорожденным.

D1894-0511 Произошло что-то ужасное. Я хотел прогуляться по комнате. Мать сказала, что мне следует отдохнуть. Мы начали спорить, и в порыве гнева я убил ее. Что мне делать теперь?

D1894-0511 Когда пришли охранники, я сознался им в своем преступлении. Сначала они были удивлены, но затем они начали смеяться. Я был потрясен, но не был способен их остановить. Когда они ушли, я отметил, что остался без пищи. Возможно, я буду наказан голодной смертью, но это только усугубляет серьезность моего поступка.



За поворотом притаился безумный вивисектор

D1894-0529 Дураки! Когда они принесли пищу, они забыли вилку! Я просто плакал, когда они вернулись. Представьте мое облегчение, когда я увидел, что они пришли только чтобы забрать то, что я оставил от лица того молодого человека.

D1894-0613 Я знаю вещи, которые не знает никто. Они думают, что я безумен, но я гарантирую вам, что вилка — это ключ ко всему миру.

D1894-0642 Мать ушла в лучший мир, и у меня есть вилка. Пока что мой план работал превосходно.

D1894-0732 Я делаю значительный прогресс. Я уверен, что недавно практически убедил своих охранников, что в действительности они ящеры. Мы не остановимся нигде!

D1894-0754 Гудение в моей голове стало настолько громким, что я кричал во все легкие, только чтобы не слышать собственные мысли. Кто бы ни играл на флейте, я хочу, чтобы он прекратил.

D1894-0759 Дэйн, вниз по коридору — мой единственный друг. Он дал мне картинку, которая составляет мне компанию. Если я увижу его еще раз, то буду должен его убить.

D1894-1245 Я думаю, что становлюсь голодным.

D1894-1303 Я помню, что ключом были числа. 33. 13. 31. 13. 31. Ах, они шуршат в моей душе! 31. 224. 432. 242. Цифры — мои друзья. 242. 432. 244. Но подождите! К чему они были ключом?

D1894-1337 Теперь я понял. Все вокруг и они тоже являются моими узниками. Они отчаянно хотят выйти в мой мир. Но не могут, потому что я хорошо их охраняю.

D1894-1428 Происходит что-то необъяснимое. Мир слишком быстро проносится мимо. Я больше не понимаю, что говорят люди.

D1894-1538 Ум вносит смысл. Нет ощущения разговора на собственном лице. Время — большой круговорот вещей.

D1894-1612 Жую, когда приходят наблюдатели. Так громко и так темно все вокруг.

D1894-1646 Какой хирург сделал меня? Не могу думать об этом.

D1894-1925 Теряю сам себя или теряю всю вселенную вокруг.

D1894-2222 Охотятся на тепленьких.

D1894-2307 Вакуум.

D1895-0034 cfktrdxfcgo;aerg'p[zst;iuxdnpm. dfxptoc'f;hgl

D1895-0329 erpsrtbudghokdy8hdbv lkggpih ;kln;lk"

Найдите в нем код для двери(33. 13. 31. 224. 432. 242. 432. 244.). Выходите из камеры.

Найденные предметы: Вилка (**fork**), досье Кейнена (**Caynan's logbook**), фотография (**photo**).

Межсекторный коридор

Вилкой подковырните щиток у большой двери. Щит заискрится и откроется. Введите код, который содержится в досье Кейнана. Подойдите к дверям и раздвиньте их. Входите в комнату охраны.

Найденные предметы: ничего

Комната охраны

Послушайте разговор Мастабы с охраной. На стене комнаты находится пять мониторов. Идите к крайнему правому. Выключите энергетический барьер четвертой камеры.

В центре комнаты находится стол с тремя мониторами. Идите к последнему. Включите робота из четвертой камеры и подведите его к первой камере. Возьмите им синюю руку Кейнана. Подгоните его вместе с рукой к пульту около двери в комнате охраны. Идите в четвертую камеру.

Найденные предметы: рука Кейнана (**Caynan's arm**)

Четвертая камера

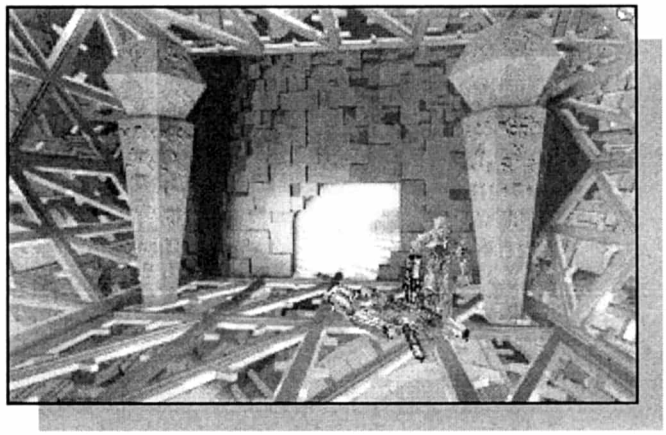
Поднимите досье Дэйна. Прочитайте в нем код доступа Кейнана.

*"**Запись 1.** Докладывает лейтенант Мерик Дэйн с торгового корабля "Столаной Агриппус". Я веду эти записи с тайной надеждой, что они попадут в руки официальных властей. Безусловно, они смотрят через камеру в моем отсеке, как я веду эти записи.*

Пятнадцать дней назад мы вылетели из Стралеи, направляясь в Бормак с грузом медикаментов. Наша поездка была без инцидентов, пока мы не заметили незначительное возгорание электрики в одном из отсеков. Мы быстро справились с этой проблемой, но не знали, что пожар вызвал скачок напряжения, который прошел по всей сети подсистем и стер

жизненно важную часть данных из стартового вычислителя мощности двигателя для перелетов в пространстве.

Потеря данных была настолько незначительной, что не была определена компьютерными системами, пока мы не сделали скачок в гиперпространство. Энергия, которая была помещена в наши двигатели, была настолько большой, что требовалось бы 36 часов, только чтобы вернуть их в обычный режим. Возможно, пока мы летели, мы столкнулись с пространственной особенностью, заключающейся в том, что мы улетели за пределы нормальной способности скачков в пространстве.



Нагромождение оплавленных металлоконструкций — типичный интерьер помещений орбитальной станции

Когда мы окончательно вернулись в нормальное пространство, мы были обеспокоены не только картами, но и критически низким уровнем топлива. Возможно, хотя и вряд ли, РМФ — спасательная и восстановительная служба — могла вычислить наше местоположение так далеко. Вокруг не было никаких освоенных планет, и поэтому наш датчик переходов бездействовал.

Мы установили курс на ближайшую солнечную систему и, используя минимальную мощность, передавали сигнал бедствия. Одиннадцать дней передачи сигнала ни к чему не привели. Затем произошло чудо: как только мы приблизились к газовому гиганту, было получено подтверждение, что сигнал бедствия был принят. Мы праздновали, чувствуя, что скоро будет оказана помощь.

На следующий день мы были атакованы двумя маленькими военными кораблями типа истребителей. Мы не могли стать первым кораблем РМФ, который сдался пиратам, поэтому оказали им сопротивление. Первый истребитель был уничтожен, но мы потеряли наше оружие и стартовый механизм ракеты. Семь из 27 членов нашей команды умерли в сражении, включая лейтенанта Лин Нанса. Мы вышли сухими из воды.

Мы смогли опознать наших обидчиков — это были мондиты. Нас пришвартовали, и еще более одиннадцати членов экипажа погибло в стычке на борту, которая продолжалась в течение нескольких часов. Среди мертвых был капитан Лизон Римерак и первый офицер Финдли Смайлз.

С этим набором обстоятельств, я остался в команде живым. Два человека погибли из-за попыток добраться до спасательной шлюпки. Все мысли о побеге исчезли, когда перед нами предстала полная компания вооруженных солдат. Я отдал приказ о капитуляции. Три человека из нашей команды решительно отвергли мое приказание и впоследствии были убиты нападавшими. Другой мужчина при попытке сдаться также был убит. Затем

наемники пришвартовали наш корабль и взяли меня и еще двух на борт. Они превратили "Агриппус" в кучу лома.

Запись 2. *Лидер этой базы — человек, который, я полагаю, являлся хирургом. Я видел его только один раз, когда нас первый раз притащили сюда. Он выглядел совершенно незатронутым нашим присутствием, как будто его волновало что-то более важное. База выглядела странной смесью медицинского оборудования, роющих приспособлений и чего-то еще.*

Планета называлась Дедал. Она находится вне зоны достижения от Ретикулума. Вероятно, эта планета даже не отмечена на звездных картах. Все эти сооружения были построены независимой группой мондитов, которые проводили здесь какое-то подобие секретной операции.

Видимо, они видели угрозу в нашем случайном присутствии. Единственное, чего я не мог понять, так это почему они оставили нас живыми? Они не подозревали нас в шпионаже, потому что ни один из нас не был допрошен.

История говорит, что Ретикулум был крайне невосприимчив к принятию политических заключенных и шпионов. Я уверен, что в качестве заложников мы ровно ничего не стоим. Но мы должны иметь какое-то отношение к ним. В последнее время мы поняли, что милосердие отнюдь не является характеристикой, присущей мондитам.

Запись 3. *Здесь невозможно проследить ход времени. Не имеется никакого вида снаружи, и огни горят постоянно. Мы спим по сменам, меняя время. Бесполезно пытаться определить время. Мы проводили там сутки.*

Были ли это недели? Сегодня нас под вооруженной охраной привели в некое подобие медицинского центра. Проверяли наше физическое состояние. Мы все были признаны пригодными. Нам вкололи какое-то химическое вещество. У одного из нас — специалиста по разгрузочным работам по имени Клима это вызвало ужасающую боль, которая заставила его корчиться на полу. Он просто лежал и не мог встать. Его парализовало в агонии. У ответственного за технические системы Паркса это вызвало галлюцинации. Он выглядел стабильно одинаково, иногда уклоняясь от вещей, которых не было, и размахивая руками.

Я только сидел и ждал, что же произойдет со мной. Странное спокойствие приходило ко мне, когда я видел, как мучаются мои соратники. После нескольких часов все кончилось, и нас отнесли обратно в наши камеры.

Запись 4. *Тестов стало еще больше. Я видел хирурга еще раз. Главный на этой базе. Он сказал, что другие результаты были неокончательные. Паркс умолял не вводить ему это вещество еще раз. Он боролся с ним. Я хотел помочь ему, но моя прививка начала действовать. Все, что я мог делать, так это пассивно наблюдать, как они насильно вкалывают ему это вещество. Состав его галлюцинаций расширился и стал более устрашающим, чем предыдущий. Как только они оставили его, он начал кричать нечеловеческим голосом. Он кричал и орал, после чего его голос полностью пропал, и он только издавал тихое гортанное шипение. Клима долго не выходил из комы.*

Таким образом, я был единственный, кто мог наблюдать, что будет дальше. Я пытался разговаривать с Парксом много раз, но он ни разу не ответил мне. Он катался по полу, пока

я не заметил на нем кровь. Этого не было, пока я не заметил подоспевших охранников. Я увидел, что произошло на самом деле. Паркс выцарапал себе глаза. Он смеялся, как идиот, когда они тащили его из камеры. Это был последний раз, когда я видел Паркса.

Камера Паркса теперь пуста. Остались только Клима и я.

Запись 5. *Главный на этой базе — хирург. Его имя Мастаба. Я требовал от него, чтобы он сказал, где Паркс. Он ответил: "В озере". Озеро? Его совершенно не волновало, что я был торговым чиновником. Его не волновало, что он убил члена команды и уничтожил корабль РМФ. Ретикулум отметит, что мы потерялись во время скачка.*

Он смотрел на меня через кровавую маску и говорил: "Я вызвал ваш корабль, вашу команду, и я ваш спаситель. Это означает, что теперь вы моя собственность".

Запись 6. *Медицинские тесты становятся все более и более изнурительными. Я был спокоен и меня доставили в медицинское отделение. Все, что я помню, так это некоторый тип следящего робота, приставленного ко мне. Ничего не было, кроме сна о Лауне, на которой я должен был жениться после возвращения на родную планету.*

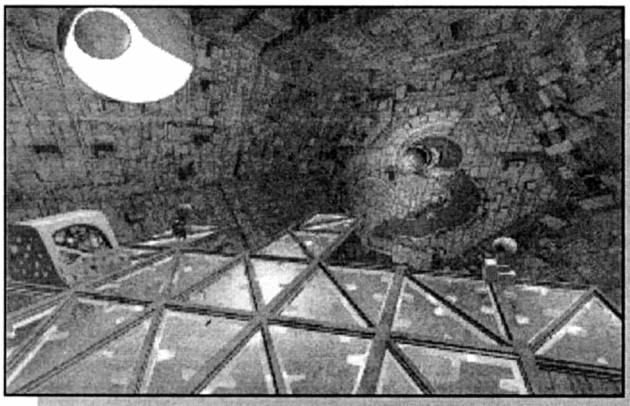
Ее лицо, платье. Это выглядело как фотография ночью. Когда я очнулся, я был доставлен в свою камеру. Только теперь я почувствовал, насколько были повреждены мои внутренности. Все мои тело было в шрамах. Клима не ответил мне, когда я попытался докричаться до его камеры. Может быть, они сейчас издеваются над ним. Никто не говорил мне, что они будут делать с нами, но я уже понял. Исследовательская хирургия. Но зачем? Они регулярно мучают нас, но не задали нам ни одного вопроса.

Запись 7. *Я опять лежал на операционном столе. Мне вкололи какую-то светящуюся жидкость. Мастаба был там собственной персоной. Правда, я не мог его видеть. Я только мог слышать его голос, он говорил мне, что это последняя проверка. Если я пройду последний тест, я буду готов.*

Он не ответил мне, к чему. Я потребовал от него ответа, куда исчез Клима. Он ответил: "Он умер на столе, на котором ты сейчас лежишь. Сейчас он с твоим другим другом, в озере". Перед тем, как я успел что-нибудь сказать, я увидел руку робота, опускающуюся к моему телу. Я почувствовал себя полностью парализованным и неспособным двигаться, поскольку это устройство начало выжигать разрез на моем теле. Мастаба выступил вперед и обратился ко мне: "Это только начало. Я обещаю, что будет еще много чего интересного. Хочешь ли ты остаться в сознании?" Я глядел в его глаза и понял, что это будет длиться часами. Я прошептал: "Нет". Когда я очнулся, я был в камере один.

Запись 8. *В камере напротив меня появился новый заключенный. Я не мог видеть его. Сначала я подумал, что это может быть Клима или Паркс. Или какой-нибудь другой член команды корабля, который сумел остаться в живых. Но все было не так. Я никогда не видел этого человека прежде.*

Запись 9. *В камеру, следующую за моей, поместили что-то очень большое. Паркс действительно ушел в другой мир, если его старую камеру занимают чем-то. Эта вещь слишком большая и громоздкая даже для большого количества людей. Управлял операцией другой мондитский ученый. Ее униформа была такой грязной, как будто она рылась в земле. Я*



"Полезных ископаемых нет. Населена роботами"

слышал, что кто-то звал ее доктор Ишер. Помогал ей главный охранник по имени Кейнан. Звуки из камеры говорили о том, что это было серьезной проблемой.

Запись 10. *Я только начал оправляться после этих проклятых тестов Мастабы. Я видел Кейнана, прогуливающегося мимо моей камеры. Я спросил у него: "Что в той камере?". Он ответил: "Там то, что, вероятнее всего, убьет всех нас. Тебе не о чем волноваться."*

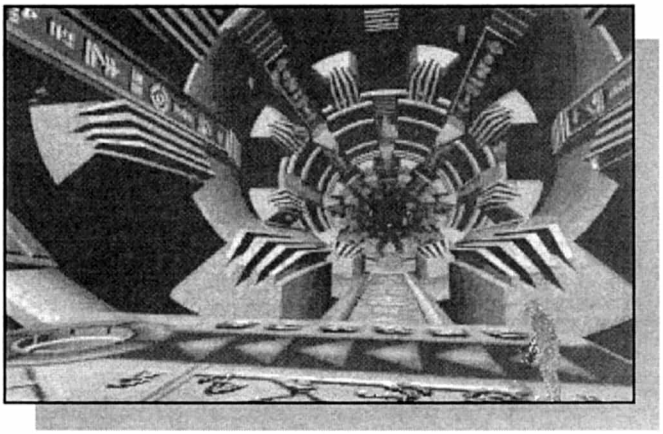
Запись 11. *Человек в камере 3 оставался недосягаемым, или он хранил что-то в себе. Он не отвечал, когда я пытался вызвать его. Последние несколько дней я видел Кейнана чрезвычайно нервным. Я пытался привлечь его внимание, но он был весь в своих проблемах. Что-то сильно беспокоило его. Это не было связано с холодным отношением других охранников. Он напряженно думал, и каждое его движение было резким, что свидетельствовало о его серьезных проблемах.*

Как трогательно, что мое существование так мало означает для людей в остальном мире. Я придумывал всякие вещи, чтобы занять свой ум. Я хотел сохранить его от действия останавливающей действительность пустоты заключения. Я должен продержаться. Я надеялся, что увижу Лауну опять. Ради себя я должен надеяться на это.

Запись 12. *"Камера выключена", — сказал голос. Я был удивлен появлением Кейнана, вставшего перед моей камерой. "Они никогда не выпустят вас живым отсюда. Никогда живым, вы понимаете?" Я кивал. Глаза Кейнана смотрели в неопределенном направлении. "Я видел вещи, которые они делают. Большинство из них происходит ежедневно. Кошмарно. Я думаю, то что мы делали здесь, было слишком ужасно. Вы хотите выбраться отсюда?" Я был ошеломлен неожиданностью и недоверием. Кейнан смотрел на меня, и я понял, что он говорит то, что действительно может сделать. Он думал, что может сделать ошибку, ведь я мог попытаться спасти себе жизнь, предав его. Как офицер и джентльмен, я бы никогда не рассмотрел это как вариант. Когда прошел первый шок от его неожиданного предложения, я изобразил внимание. С надеждой в голосе Кейнан спросил, являюсь ли я летчиком. Я ответил: "Лейтенант РМФ". Я ответил, отдав ему честь, как главному в Академии.*

"Вы можете управлять космическим кораблем, типа того, на котором вас доставили сюда? На взлетной площадке имеется корабль. Она перевела его в режим автопилота. Команда и охрана на борту заморожены. Вы должны понять, какой это шанс для нас". Я спросил: "Когда?". "Сперва мы нуждаемся в вашем новом соседе. Он избранный. Поэтому, вы не стоите для них ничего, но им наверняка потребуется вскрыть ваш труп. Они не будут думать дважды относительно нашего уничтожения, но возможно, они захотят получить его обратно..."

Он говорил так тихо, что казалось, был не убежден собственными словами, и я не понимал, о чем он говорит. Когда он поднял на меня глаза в ожидании ответа, я ответил: "Может быть". Мы оба засмеялись каким-то странным неестественным смехом.



Не гуляйте под соплом космического корабля в момент старта

В этот странный и непростой момент мы как бы стали старыми друзьями. Тюремщик и заключенный становятся роднее, чем братья, и объединяются вместе, чтобы вступить в сражение с Мастабой, может быть последний раз. Затем, он сказал: "Мой персональный код доступа XXXXX. Вы можете использовать это, но я надеюсь, что вам не придется это делать." Перед тем, как обдумать это, я отдал ему последнее, что у меня было — фотографию Лауны. Он спросил: "Кто это, твоя жена?". Я ответил: "Еще нет, но будет. Они упустили это, когда обыскивали нас". Я вернусь домой! Это было таким чудом для меня, что я начал смеяться как ребенок..

Кейнан понимающе кивал и отложил фотографию подальше без единого слова. Он проскочил между полосами энергетического барьера и положил что-то в мою руку. Как только он сделал это, я услышал, как двери в камерный отсек открылись. Я быстро спрятал это за спину. Вошли три охранника и направились в камеру три. Человек изнутри вышел из нее под дулами. Охранники шли за ним и вышли из камерного отделения. Уходя, Кейнан показал мне знак пяти. Когда двери закрылись, я поймал себя на том, что в правой руке у меня было что-то большое и железное. Это был бластер. Полностью заряженный.

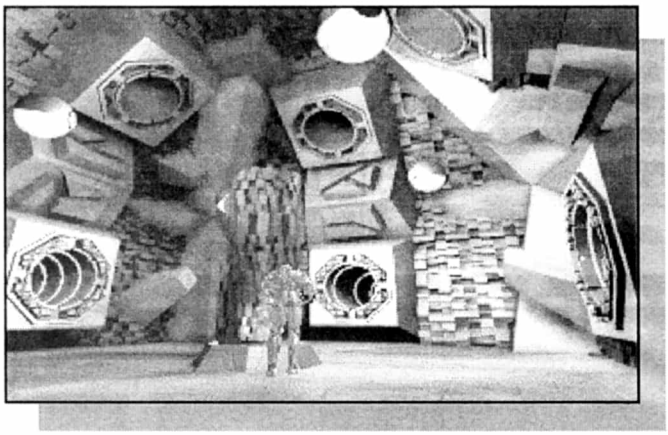
Запись 13. *Все провалилось. Я был пойман опять, и Кейнан тоже теперь заключенный. Человек из камеры три был предметом ужасающего эксперимента. Он уже не человек. Я не знаю, что он теперь. Некоторое время они просто избивали меня до потери сознания, когда я проявлял признаки пробуждения. Я предполагаю, что они уже сами устали от этого.*

Запись 14. *Сегодня охранники пришли к Кейнану. Он дрался как мог, но в конце они все же победили его. Нет признаков жизни из камеры три.*

Запись 15. *Кейнан бормотал, как сумасшедший, с тех пор, как они принесли его обратно. Он все кричал, ведя диалог со своей матерью, который, видимо, происходил в его голове. Мне не видно, что происходит в его камере.*

Запись 16. *Я очнулся от взрыва в межкамерном секторе. Два охранника отправились посмотреть на Кейнана. Оттуда я услышал, что он, видимо, очень здорово избил одного из них.*

Запись 17. *Кейнану становится все хуже. Все, что он делает, так это кричит и воет, как животное.*



Туннели в никуда... и много...

Запись 18. *Только что охранники сообщили мне, что настало время вернуться в операционную. Этот дневник подходит к концу. Независимо, что произойдет, знай, Лауна, что я всегда любил тебя. Если еще будет возможность, я обязательно продолжу свои записи."*

Возвращайтесь в комнату охраны.

Найденные предметы: дневник Дэйна (**Dane's Log**)

Комната охраны

Подойдите к первому компьтеру. Введите код доступа Кейнана. Идите к последнему компьютеру. Отведите робота и положите руку Кейнана на пол. Возьмите руку и подойдите к пульту. Положите руку на пульт. Устройство сработает на его отпечатки пальцев. Идите в открывшийся проход.

Найденные предметы: ничего

Коридор Хаоса

Быстро пробегите за спиной шагающего робота к лифту. Когда он пройдет мимо, бегите дальше до конца коридора и направо.

Найденные предметы: ничего

Холодильная комната

Бегите к красной кнопке в конце помещения. Нажмите ее. Откроется люк, похожий на диафрагму фотоаппарата. Откройте кран. Польется жидкий азот. Когда начнутся сообщения о нарушении температурного баланса, закройте кран и идите к монитору справа от двери. Выберите холодильную камеру 1 для просмотра. Вы увидите, как нарушается температурный баланс. Затем из камеры выскочит маленький динозавр Фидо. Подманите его к люку. Пошлите его в нокаут и быстро откройте люк. Затем залейте это все, открыв кран. Спускайтесь по лестнице.

Найденные предметы: ничего

Труба

Перед вами предстанет картина ужасной смерти несчастного Фидо. Аккуратно обходите это место и идите вперед по мостику. Перед вами предстанет три трубы. Залезайте в правую.

Найденные предметы: ничего

Вторая камера

Убейте охранника. Заберите бластер. Возвращайтесь в комнату хаоса. Вы можете попытаться убить или пробежать за спиной у большого шагающего робота. Нажмите кнопку, и двери лифта откроются.

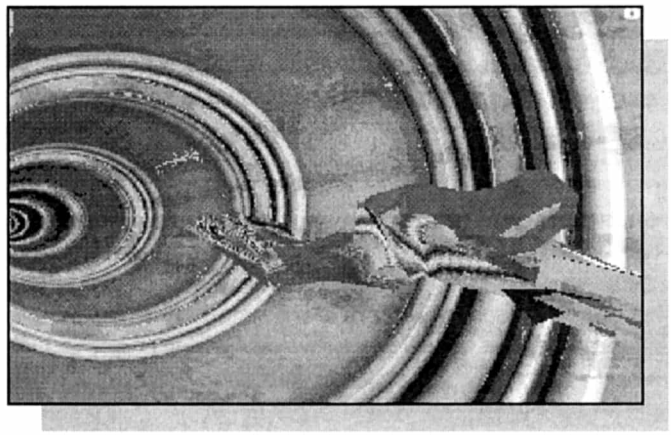
Найденные предметы: бластер (**blaster**)

Лифт
Выбирайте самый верхний этаж. Стойте в углу за дверью.

Найденные предметы: ничего

Уровень 1

Башня
Рикошетом убейте двух летающих роботов у дверей. Еще двух можно убить, выйдя из лифта. Пятого можно убить из-за угла. Шестого трогать не обязательно. Бегите за лифт. Припугните Роланда выстрелом. Дайте ему включить пушку. Будьте начеку! Вам надо сбить два космических корабля. Можете не убивать Роланда — он не сделает вам ничего плохого. Возвращайтесь в лифт.



Сквозь Вселенную

Найденные предметы: ничего

Лифт
Бегите к противоположной стенке лифта. Выберите третий уровень и встаньте за углом.

Найденные предметы: ничего

Уровень 3

Лифт
Рикошетом убейте большого робота.

Найденные предметы: ничего

Контрольный коридор
Идите до конца коридора и сверните налево.

Найденные предметы: ничего

Операционная
Тут начнется настоящее представление. Доктор Мастаба начнет рассказывать вам о вашем предназначении. Он скажет вам, что вы — первая удачная модель, что вы — воплощение новой мощи и покажет вам следующего на очереди, вам подобного. Для демонстрации ваших возможностей он даже не пожалеет охранника. Лежащий на операционном столе Дейн скажет, что никогда не станет киборгом и уничтожит пульт дистанционного управления. Вы потеряете сознание, а в это время Мастаба уйдет и заберет ваш бластер с собой.

Очнувшись, возьмите аптечку. Дэйн будет молить вас о смерти. Выполните его последнее желание. Вытащите у него аккумуляторы и замените свои на его. Выходите в коридор. Убейте охранника и заберите свой бластер.

Найденные предметы: батареи Дэйна (**Dane's battery**), бластер (**blaster**)

Контрольная комната

Убейте охранника. Сделайте себе скафандр. На мониторе реактора посмотрите код доступа к реактору (234). С помощью панели управления роботом-грузчиком столкните большого робота в реакторной комнате. Встаньте на платформу слева от двери и на большом мониторе выберите **Icarus access**. Вы увидите охранника, переговаривающегося с Мастабой. Убейте его. Подберите его разбитую рацию, а также куб пришельцев. Выходите из комнаты и бегите к реакторной комнате.

Найденные предметы: испорченная рация (**Walky talky**), куб пришельцев (**Alien cube**)

Реакторная комната

Как только вы нажимаете кнопку открывания двери, начинается отсчет времени до взрыва реактора. Вам предстоит нелегкая задача: обхитрить пришельца Драга. Его невозможно убить. Остается только скинуть его в пропасть. Вам надо заманить его на мост и отключить его.

Включите мост. Перебегите на другую сторону. Ударьте Драга. Побегайте перед ним. Добейтесь того, чтобы он преследовал вас. Может быть, вам придется избивать его до крови, чтобы он потерял бдительность. Бегите на другую сторону. Когда Драг окажется на мосту, выключайте его. Очень быстро бегите на другую сторону. Опустите рычаги справа и слева от реактора. Введите код реактора на терминале и отключите его. Возвращайтесь к лифту через контрольный коридор.

Найденные предметы: ничего

Лифт

Выберите четвертый уровень.

Найденные предметы: ничего

Подвальный коридор

Шагайте вперед и быстро стреляйте в большого робота. В конце коридора вы найдете головоломку. Ее смысл в том, чтобы образовалось позитивное кольцо, то есть горели все квадратики, кроме центрального. Поиграйте с кнопками, и вы добьетесь своего.

Найденные предметы: ничего

Снаружи

Посадочная площадка

Идите к лифту и спускайтесь на нем вниз. Бегите по тропинке. Роботы слишком медленно стреляют, и поэтому вам ничего не грозит. Добегите до каменных кубов и спрыгивайте на них.

Перебирайтесь по ним на другую сторону озера. Когда будет невозможно перебираться по ним, используйте куб пришельцев, он перекинет вас на следующий куб.

Найденные предметы: ничего

Окрестности разбившегося корабля

Заходите в корабль. Не трогайте ракету с боеголовкой.

Найденные предметы: ничего

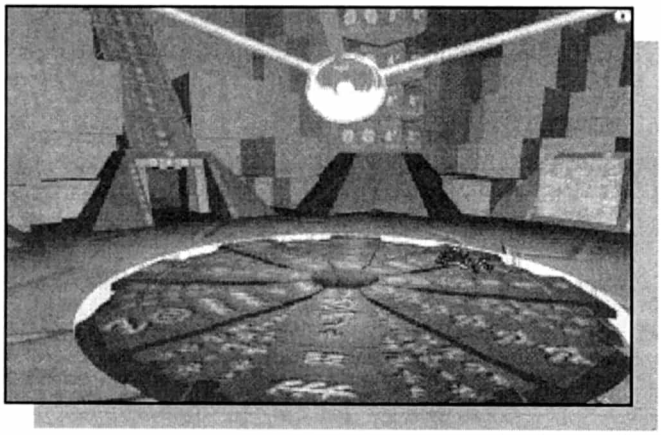
Внутри корабля

Навстречу вам выйдет недоброжелательно настроенный капитан Тумольт. Убейте его. Имейте в виду, что его нельзя убить с помощью бластера. Он оставит вам три вещи: устройство для улучшения здоровья (**healing device**), крутой бластер (**tomfa gun**), ключ к пушке (**key device**). Используйте ключ. Заходите в пульт управления пушкой. Зарядите первый снаряд. Стрельните. Любопытное кислотное чудище полезет смотреть на последствия вашего выстрела. Когда оно окажется в районе вашего попадания, заряжайте второй снаряд и стреляйте. После этого выходите из корабля.

Найденные предметы: устройство улучшения здоровья (**healing device**), крутой бластер (**tomfa gun**), ключ (**key device**)

Окрестности разбившегося корабля

Подойдите к ракете около корабля. Свинтите боеголовку и со всех ног бегите к большой трубе, которую вы должны были видеть на планке, во время вашего пути к разбившемуся кораблю. Убив кислотное чудовище, вы обеспечили себе короткий путь назад. Используйте куб пришельцев. Аккуратно переходите через остатки чудища, напоминающие черепаху. Когда положите боеголовку возле задраивающегося люка, постарайтесь убежать подальше, так как вас может сбросить с нее взрывной волной. Проходите в образовавшийся проход.



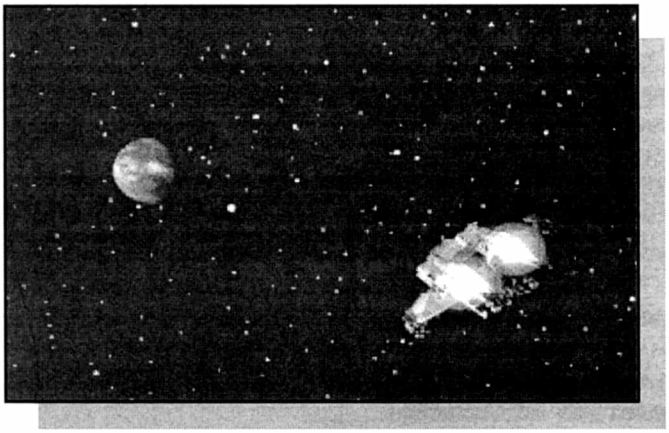
"Чудо враждебной техники"

Найденные предметы: боеголовка

Город пришельцев

Помещение за открытым взрывом проходом

Перед входом в комнату с летающим пришельцем и доктором Ишер приготовьте оздоровляющее устройство. Сразу бегите к ней и оздоровите ее. В благодарность она даст вам устройство-переводчик и посоветует вам сходить в храм пришельцев, чтобы перевести там тексты на стенах. Последуйте ее совету. Для этого перебирайтесь туда по каменным столбам.



"А снится мне трава, трава у дома"

Найденные предметы: переводчик (**Translator**)

Храм пришельцев

Подходите с переводчиком к стенам и используйте его на них. Там вы прочтете следующие тексты:

"Замечание переводчика: Следующий текст переведен с двух языков. Это было выгравировано на стене и по приблизительным подсчетам 110.000 лет назад.

Северный город был выше этого места. Это место было намного лучше города, пока повелители не стали диктаторами. Повелитель Океанического города разрушил наш город из-за того, что повелитель нашего города подослал ему убийц. Причиной этому послужило его нелестное высказывание о художественных работах нашего повелителя. Они посылали нас убивать людей с противоположной стороны, но затем они уладили свой спор. Несколько повелителей умерло, но они всегда были.

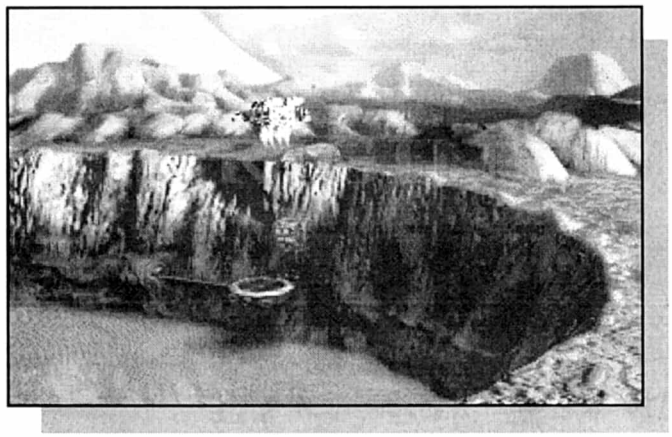
После того, как рабочие и солдаты сказали, что больше они не могут быть повелителями, они построили новый Северный город. Он не был таким хорошим, как старый город, потому что они поместили его под землю. По крайней мере, этот город нельзя было сравнять с землей. Не так много людей стало жить там, а большая часть города была отдана строившим этот город рабочим.

Сегодня в живых практически никого не осталось, а те, кто выжили, убивают друг друга и только в снах мечтают выйти наружу.

> *Замечание переводчика: Следующий текст переведен с двух языков. Это было выгравировано на стене и по приблизительным подсчетам 135.000 лет назад.*

Формированием этого места мы обязаны повелителю, который пришел до нас, и чьи идеи были драгоценнее, чем (не найдено эквивалентных слов для перевода) и кто оставил нас с большой и могущественной основой, чтобы развиваться. Это был первый и главный повелитель, которого мы знали под именем Ген. Он показал нам секреты мощи центра планеты. Это был повелитель, который показал нам, как сконцентрировать эту мощность и сделать ее инструментом для создания цивилизации. Наша цивилизация покрыла всю поверхность планеты и летала к звездам, используя создания мозга Гена. Благодаря Гену, никто не затруднял себя тяжелой работой, оставляя ум свободным от забот. Древний Ген спит в сердце планеты и подарит большой подарок пробудившему его.

> *Замечание переводчика: Следующий текст переведен с двух языков. Это было выгравировано на стене и по приблизительным подсчетам 110.000 лет назад.*



Прыгните с обрыва вниз, и игра закончится

Когда-то на этом месте был Северный город. Это был чудесный рай, где рабочие и повелители жили и работали в мире. Это было перед годом глобального переворота. Северный город был уничтожен в течение четырнадцатой территориальной войны, когда было нарушено расположение гравитационных фиксаторов. Были уничтожены все 20.000 граждан города. Должны были быть приняты меры против правителя Гозга, который приказал своим рабочим и солдатам атаковать Океанический город из-за философского конфликта с их лидером. К концу четырнадцатой территориальной войны 87.000 солдат и 11 повелителей были убиты. Поселение, известное как второй Северный город было построено на месте старого города, только под землей. Теперь, когда мировая популяция снизилась до такого малого числа, и войны продолжают уносить последних оставшихся в живых, мы, последние рабочие и солдаты, находимся в бездействии. Мы надеемся вернуться к нормальной жизни, если будет возможен какой-нибудь не диктаторский социальный порядок.

> *Замечание переводчика: Следующий текст переведен с двух языков. Это было выгравировано на стене и по приблизительным подсчетам 135.000 лет назад.*

Это место — планетарный штаб для астрономического наблюдения. Подземелье имеет гравитационное кольцо, которое выводит с орбиты планеты. Оно может быть использовано, чтобы разгонять тела до скоростей, при которых оно может покинуть орбиту нашей планеты и практически за один день достигать других солнечных систем.

> *Замечание переводчика: Следующий текст переведен с двух языков. Это было выгравировано на стене и по приблизительным подсчетам 105.000 лет назад.*

Если вы спросите повелителя, и ответ, который вы получите, будет труден для понимания, или вы его вообще не получите, или он начнет делать странные вещи, или вы почувствуете, что ему нельзя верить, делайте с ним все, что захотите.

> *Замечание переводчика: Следующий текст переведен с двух языков. Это было выгравировано на стене и по приблизительным подсчетам 110.000 лет назад.*

Солдаты велели мне написать эти указания на нашем языке. Входя в это сообщество, мы, властители, автоматически соглашаемся со следующими указаниями:

Мы, повелители, не вправе не повиноваться приказам солдат. По любому требованию солдат мы должны объяснять им принцип работы технических устройств.

Не более чем двое из нас могут собираться в одном месте в определенное время. При выходе или входе из поселения мы подвергаемся электронному и физическому обыску.

Несоблюдение любого из правил может закончиться физическим избиением, заключением в тюрьме или смертью, в зависимости от обстоятельств."

Выходите из храма и бегите обратно к месту, где вы встретили доктора Ишер.

Найденные предметы: ничего

Помещение за открытым взрывом проходом

Бегите вперед к проходу.

Найденные предметы: ничего

Солдатская могила

Там вы встретите своего старого друга — Драга. Он шикарно появится, выйдя через стену (без двери). Не пытайтесь убить его — у вас все равно не получится. Постарайтесь забить его. Если он почувствует, что вы берете над ним верх, он сбежит. Добейтесь этого. Подойдите к мумии. Отодвиньте крышку. Там вы увидите маленькую головоломку. Она проста до безобразия: от вас требуется добиться того, чтобы верхний квадрат был точной копией нижнего. Этого легко добиться, пользуясь шестью кнопками. Одна тройка вращает квадраты по вертикали, другая по горизонтали. Разгадав головоломку, вы получите талисман пришельцев (**Alien Talisman**). С его помощью вы получите доступ к пульту управления гравитационных труб. Бегите к гравитационной трубе (около доктора Ишер). Летите в станцию.

Найденные предметы: талисман пришельцев (**Alien talisman**)

Станция

Здесь вы можете выбрать маршрут вашего полета по трубам. Для этого в центре комнаты находится пульт управления. Около каждой трубы нарисована закономерность их сообщения — чтобы включить определенную трубу, установите эту закономерность на пульте управления. Не включайте верхние трубы, иначе к вам может прилететь какой-нибудь пришелец. Для простоты описания дальнейшей работы с ним пронумеруем кнопки так как это показано на рисунке 1.

Для начала направьте трубу в комнату невесомости, чтобы это сделать нажмите кнопки 4-9-6 и центральную — 5. Убедитесь, что имеете при себе бластер или пушку, прихваченную с разбитого корабля. Иначе вы зависнете в этой комнате навсегда. Залезайте в трубу.

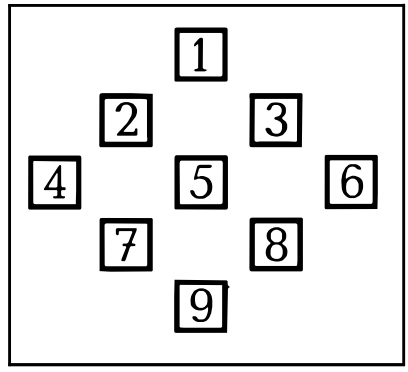


Рис.1 Нумерация клавиш на пульте

Найденные предметы: ничего

Комната невесомости

Стреляя из бластера, измените свою траекторию таким образом, чтобы залететь в проход в стенке.

Найденные предметы: ничего

Комната последней битвы с Драгом

Наконец-то вам предоставляется возможность убить вашего старого знакомого — Драга. Забейте его до смерти. Не забывайте, что его нельзя застрелить. Заберите у него устройство для озеркаливания вашего внешнего облика. Используйте это устройство и проходите через барьер, реагирующий на тела другого цвета, чем лучи, проходящие через него.

Найденные предметы: устройство озеркаливания (**mirror suit device**)

"А я киборг, просто киборг"

Платформа города пришельцев

Подойдите к монитору. Там вы увидите аналог игры в хексагоны. Вы можете пройти эту головоломку следующим путем: зеленый, красный, синий, красный, зеленый, красный, синий, зеленый, синий, зеленый, оранжевый, желтый, фиолетовый, желтый, оранжевый, синий, желтый, зеленый, желтый. После этого произойдет нечто впечатляющее. Из долгой спячки к вам прилетит сам Ген. Он даст вам свою батарею (**Alien battery**). Эта батарея обладает достаточной энергией, чтобы питать космический корабль, на котором вы покинете планету, поэтому постарайтесь ее не расходовать. Возвращайтесь в комнату невесомости. Обязательно выключите устройство озеркаливания перед проходом в комнату невесомости, иначе ваш бластер не будет работать.

Найденные предметы: батарея пришельцев (**Alien battery**)

Комната невесомости

Отстреливаясь от стенок, вернитесь в гравитационную трубу.

Найденные предметы: ничего

Станция

Включите пульт управления и наберите: 3-4 и центральную — 5. Вы включили проход в гравитационное кольцо.

Найденные предметы: ничего

Гравитационное кольцо

Вашей задачей является открыть это кольцо, для этого надо в нижней половине круга выровнять в одну вертикальную линию обведенные синими полосками значки. Вращать кольца вы сможете, наступая на определенные круги. Причем делать это надо быстро и осторожно, иначе вас может задеть пролетающей глыбой. Возвращайтесь обратно на станцию.

Найденные предметы: ничего

Помещение за открытым взрывом проходом

Используя трубы, слетайте навестить доктора Ишер, но тут вы увидите, что ее уже нет, и выбраться через старый пролом уже тоже невозможно. Заберите ее записную книжку и возвращайтесь на станцию.

Следующие записи были сделаны главой продолжающейся археологической экспедиции Маунт Сион, доктором Иден Ишер:

"D1149: Эта планета, под названием Дедал, никогда не имела застывшего ядра, но тем не менее, наш анализ показывает большую геологическую неустойчивость, продолжавшуюся тысячелетия. Это полное разочарование. Нет ничего, что говорило бы нам о цивилизации, жившей здесь, и все, что от них осталось, будет потеряно навеки.

D1152: Анализ данных, полученных со спутника, показал наличие массивной подземной конструкции: два кольца в поверхности планеты. Одно их них направлено с севера на юг, другое в точности опоясывает экватор. Вместе они выглядят, как кольца гироскопа. Экваториальное кольцо разрушено во многих местах, поэтому можно говорить, что оно фактически разрушено. Без сомнения, можно говорить о том, что оно стало жертвой геологической неустойчивости этой планеты. Кольцо с севера на юг было менее повреждено, можно сказать, что оно цело. Что за поразительное достижение! Это — настоящее чудо техники. Как трагично, что это может быть все, что осталось от когда-то могущественной цивилизации.

D1155: Замечательные новости! Мы обнаружили постройки, которые дают нам хорошее видение тех, кто тут раньше жил. Это кусок руин у потухшего вулкана, на северном полюсе Дедала. Мы назвали это Маунт Сион, в честь планеты, где появились мондиты.

D1215: На Дедале очень тяжелая жизнь. Изоляция от внешней части вселенной обычно является причиной появления фанатиков. Я присоединилась к мондитам еще в мои первые университетские дни, это был своего рода интеллектуальный протест. Я не сожалею об этом. Внутри жесткой системы Ретикулума любая форма научной работы подчинена бюрократии и экономике. Если бы не мондиты, я не имела бы возможности притронуться к остаткам нечеловеческой цивилизации. Я хочу получить это право сейчас!

D1354: Экспедиция едва началась, а я уже чувствую, что могу сделать большую ошибку. После вчерашней встречи офицеров я вступила в дискуссию по поводу политики мондитов с командиром Вильмом. Все обратили внимание на мое поведение, и я стала смягчать свои высказывания. Как вы будете спорить с людьми, которые могут уничтожить вас за неправильные по их мнению утверждения? Я плохо ориентируюсь в подобных ситуациях.

D1413: Командир Вильм умер в результате несчастного случая. Большая подъемная конструкция обрушилась на него. Он умер мгновенно.

D1600: Теперь, когда затруднения с постройкой базы позади, я могла полностью перенести свое внимание на вещи, которые были нашей целью. Я изучала снимки со спутника и была озадачена. Почему конструкция подземного города находилась вокруг вулкана?

D1632: Кислотное озеро в кратере продолжает путать наши исследования. Требовалась конструкция, чтобы перебираться на другой берег. Причем, это было опасно, поскольку ветры иногда достигают достаточной силы, чтобы сбросить человека.

D1654: Мы столкнулись с непредвиденной опасностью — большое плотоядное существо, которое жило в кислотном озере. Его привлекали наши яркие огни. Всякий раз, когда оно появлялось, все разбегались, и огни гасились. Наше оружие было неспособно нанести ему серьезный вред. Мы были вынуждены постоянно наблюдать это создание. Оно могло сожрать человека за считанные секунды.

D1687: Наконец-то наши поиски увенчались успехом. Мы нашли огромное помещение, которое назвали храмом. На его стенах какие-то надписи. В центре была дыра, которая, видимо, открывала проход в самую сердцевину этого комплекса.

D1710: Какая-то сила защищала это место от нашего вторжения. Мы пытались сдвинуть сферу, но наши механизмы были неспособны к этому.

D1713: Мастаба не доволен нашим прогрессом. Я пообещала удвоить усилия, пока мы не обнаружим путь в остатки города.

D1715: По-прежнему никакого прогресса. Мастаба начал угрожать, что взорвет все это. Я не могла этого допустить! Я должна что-то делать.

D1717: Я просмотрела спутниковый анализ и увидела пятно внутри кратера. Мы можем попробовать прорваться внутрь.

D1720: Дело сделано. Несколько экспонатов и некоторые гравюры были уничтожены. То, что я сделала — преступление. Я не чувствую себя ученым.

D1724: Мы закончили построение входного туннеля. Там установлен воздушный замок. Мы заполняем это место кислородом и поддерживаем давление.

D1733: Бедствие! Поскольку мы пытались рыть наш путь в комплекс, верхний слой обрушился. Первая комната была полностью засыпана. Три землеройные машины погребены.

D1824: Первое помещение было пустым. Было найдено только несколько экспонатов. Мы начали процесс замены атмосферы. Нужно было очистить это место от странных форм жизни, которые были легче, чем воздух.

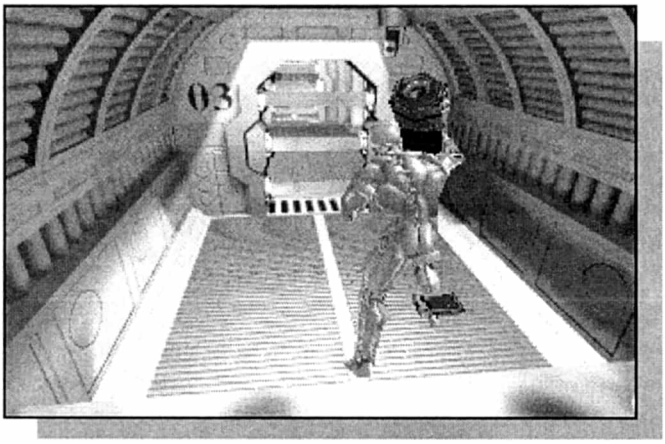
D1845: Лингвистический прорыв! Классификация образа и математический анализ помогли нам расшифровать письмена на стенах в храме.

D1854: Я направила всю свою работу на расшифровку текстов на стенах.

D1869: Наш инженер Зейн попросил исследовать экспонаты в первом секторе — по его теории там было что-то вроде батареи. Я отговорила его.

D1873: Этот идиот Зейн превратил экспонат в игрушку! Он создал маленькое летающее существо, использующее эту вещь, как источник энергии.

D1876: Вдохновившись прогрессом исследований доктора Зейн, Мастаба захотел соединить технологии пришельцев с его проектом АБА. Раса мондитов была очень продвинута в



Сим-Сим открылся...

смысле кибернетики. Затем Мастаба отстранил меня от исследований.

D1887: В могиле мы нашли саркофаг с пришельцем. Я сообщила Мастабе.

D1891: Впервые я узнала, что такое проект АБА. Я видела человека в камере один, которого превратили в какое-то чудовище. В камере три был человек, все тело которого было заменено машинами. Мне стыдно, что я так или иначе внесла в это свой вклад. Вся моя работа была направлена на это! Разрушение археологического места и кража экспонатов — лишь малые нарушения, которым я стала сообщницей.

D1892: Я пыталась связаться с тем, кто занимает третью ячейку. Я помогу ему всем, чем смогу. Ходили слухи, что двое сопротивлявшихся планам Мастабы уже сидят в тюрьме. Я должна следить за собой, прятать свои убеждения. Если Мастаба заподозрит в ком-нибудь врага, так это наверняка во мне.

D1894: Больше мне нечего делать. Я погрузилась в свою работу. Я сделала значительный прогресс в переводах с этого языка. Я достаточно узнала, чтобы сказать настоящее имя этой расы. Это — Фикс. Перепрограммировав переводящий компьютер, я позволила программному обеспечению дать сбой. Я взволнована насчет дальнейших намерений Мастабы."

Найденные предметы: записная книжка доктора Ишер (**Esher's log**)

Станция

Наберите на пульте управления 3-4-9 и затем 5. Подойдите к красному пульту управления у одной из гравитационных труб. Включите его. Поднимите светящуюся сферу в храме пришельцев. Один из любопытных военных Мастабы заглянет в отверстие под сферой. Опустите сферу ему на голову. Поднимите ее опять. Другой военный бросит вам через трубу гранату. Хватайте гранату и бросайте ее обратно в трубу. Бросить гранату вы можете с помощью клавиши выстрела. Убедитесь, что имеете на себе отражающий костюм, и ныряйте в ту же трубу, в которую бросали гранату.

Найденные предметы: ничего

Храм пришельцев

Избегая и убивая всех на своем пути, бегите в контрольную комнату, а именно, в подземный ангар, где стоял космический корабль. Самый последний из военных будет иметь при себе записную книжку. Прочитайте в ней код для доступа к кораблю.

Найденные предметы: записная книжка (**log**)

Конец игры

Вставьте в корабль батарею пришельцев. Введите конфигурацию и улетайте с взрывающейся планеты вместе со своими друзьями — пришельцами.

Дневник Лекса

В процессе игры Лекс (главный герой, в качестве которого вы выступаете) будет вести записи, они помогут вам в установлении логической последовательности ваших действий.

"Я слышал крик где-то за моей камерой. Охранник? Другой заключенный?

Мое тело представляет собой некоторый тип машины. Но я могу с полной уверенностью сказать, что раньше я был человеком. Я киборг. Кто превратил меня в это? Зачем? Как я мог им это позволить?

Эти сотрясения кажутся очень серьезными. Почему никто не приходит проверить мое состояние? Что-то тут не так, и я в опасности. Есть ли тут кто-нибудь снаружи?

Я мог бы использовать эту посуду для чего-то, и я не имею в виду еду.

Заключенный в следующей камере потерял свою руку при попытках сбежать. Его энергетические барьеры, видимо, установлены на большую мощность, чем мои.

Голоса по радио сказали, что другой заключенный сбежал. Кто эти люди, которые хотят убить меня или его?

Кейнан — заключенный в следующей камере. Когда-то он был одним из тех, кто сделал это со мной. Сейчас он безумен и искалечен.

Являюсь ли я тем человеком из камеры три, о котором писал Дэйн? Если так, то видимо, они пытались спасти меня. Может быть, Дэйн может помочь мне выбраться, если он до сих пор жив, если я смогу его найти.

Рука должна быть в сканирующем устройстве в то же время, когда я получу диспетчерское разрешение.

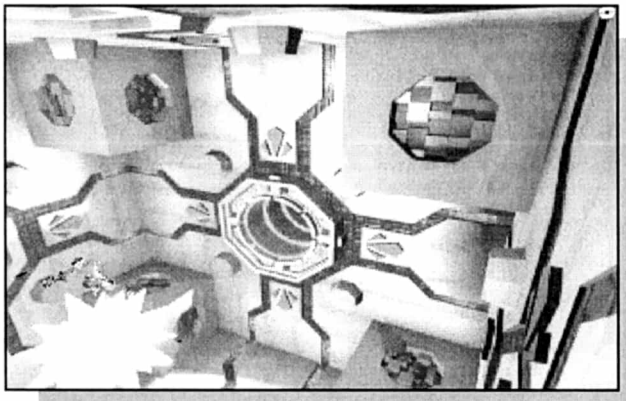
Чтобы открыть дверь, мне требуется рука зарегистрированного здесь человека. Моя наполовину человеческая рука для этого не подходит.

Это некоторый тип оптического считывателя ладони, снаружи камерного отсека. Но мои руки мало похожи на человеческие, и поэтому он их не распознает.

Что-то здесь есть. Я чувствую его запах. Что-то гнилое. Должно быть, это что-то мертвое.

Кто бы ни был этот сбежавший заключенный, но он наверняка уже снаружи. Может быть, мы с ним на одной стороне.

Эти корабли были заполнены солдатами, которые должны были меня возвратить, не дать мне сбежать. Сейчас я должен сбить эти корабли, но если я их собью, на чем я улечу отсюда?



Внутри исполинского пылесоса

Я оставляю в живых этого трусливого охранника башни. Надеюсь, я не буду жалеть о содеянном.

Если никто не придет стабилизировать реактор, он взорвется. Здесь не видно ни одного квалифицированного специалиста.

Я представляю собой некоторый тип супермощной машины для убийств. Кто я?

Я не узнаю девушки на фотографии, и я не думаю, что это девушка моего однорукого друга. Но она определенно что-то значит для кого-то здесь.

Я не мог пересилить себя, чтобы удовлетворить просьбу Дэйна. Может, Мастаба еще мог что-то сделать для него. Я мог дать ему только смерть. Там, где жизнь, там есть надежда.

Я чувствую запах из этой бутылки, которая улучшает мое состояние.

Я нашел Дэйна, или точнее, то, что от него осталось. Я отправил его на тот свет, как он и просил. Покойся с миром.

Это очень странная батарея, подобная той, что у меня в теле.

Я нашел машину в главной контрольной комнате, которая поместила меня в скафандр. Он очень тесный и герметичный.

Мои действия в реакторной комнате имели только сдерживающий характер. В конце концов, это все равно взорвется, и к этому моменту я должен быть очень далеко отсюда.

Я не знаю, зачем нужен этот странный куб, может быть, он пригодится мне. В конце концов, такая же технология, наверняка, находится внутри меня.

Такое впечатление, что тут имеется еще один выход из этого гаража, но видимо он заблокирован.

Роботы, летающие над планкой, такие же, как и те, что были над посадочной площадкой. Они имеют очень медленное отслеживание движения, и поэтому я могу спокойно пробегать мимо.

Около базы стреляющих роботов больше. Мои преследователи не могли знать, что я буду здесь, следовательно, они сделаны для охраны кого-то другого.

Эта вещь позволяет мне перебираться через открытое пространство.

Должно быть, это обломки одного из сбитых мною кораблей.

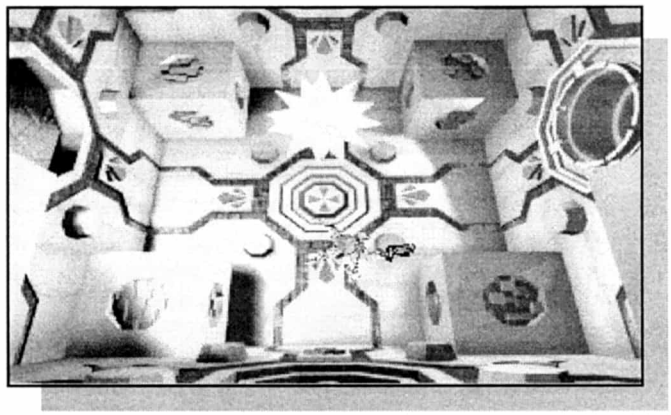
Я чувствовал, что при каких-то обстоятельствах Тумольт и я должны были быть товарищами. Интересно, сколько солдат Мастабы знают, чем он в действительности занимается?

Эта женщина заманила меня в это место. Она, наверное, единственный мой союзник на этой планете. Я дол-жен был найти ее до Мастабы.

Это оружие солдат может быть использовано как пистолет или дубина. Очень удобно.

Отделение управления пушкой этого корабля по-прежнему работает. Надеюсь, это выстрелит, а не взорвется.

Это создание не могло быть поделкой Мастабы. Должно быть, это одна из жизненных форм этой планеты. Если Мастаба использовал биологию планеты для создания нового биологического оружия, неудивительно, что у него целый зверинец кошмарных созданий в морозильной камере.



"Несовместимо с человеческой логикой"

Эта боеголовка все еще горячая и способна взорваться. Так или иначе, я умею с ней работать, хотя не понимаю, откуда у меня эти навыки.

Эти огромные каменные столбы должны быть частью архитектуры древней цивилизации пришельцев, которая когда-то жила здесь.

Эта женщина должна быть где-то за этими каменными дверями. Как я доберусь к ней?

Странные пометки внутри помещения должны быть картинками или писаниями. Или смесью и того и другого. Я хотел бы прочитать их.

Несмотря на то, что я вошел в его мир как завоеватель, убив одного из его солдат, повелитель пришельцев Ген отнесся ко мне как к своему. Он связал меня с будущим его расы. Если я провалю его, я сам потерплю неудачу. Его команды были просты: иди к гравитационному кольцу. Очисти его и открой. Затем направляйся к главным воротам. Используй все, что найдешь, и береги себя.

Это место является кладбищем мертвых пришельцев. Хотя, может быть, они и не умирали, судя по тому, что произошло с моим другом из второй камеры.

Здесь имеется какой-то саркофаг, который выглядит расколотым, скорее всего, в нем есть еще какая-нибудь чудовищная инопланетная вещь, полезная мне.

Здесь что-то вроде силового поля, защищающего саркофаг изнутри. Оно что-то задерживает.

Что-то вроде закодированного цветами пульта управления на саркофаге. Форма наверху не изменяется, следовательно, это руководство или индикатор.

Очевидно, это устройство управления. Но похоже, оно не отвечает ни на какие мои действия.

Чем больше я здесь нахожусь, тем больше я чувствую себя как дома. Как будто я человек и нашел здесь свою истинную родину.

Устройство, которое осталось после Драга, является некоторым типом оболочки — вроде той, что была в саркофаге. Похоже, она более сильная, чем скафандр, и видимо, обеспечивает поддержку моей жизни!

Хм... Оно каким-то странным образом влияет на мое оружие. Оно больше не работает.

Город прекрасен. Я хотел бы потратить время, чтобы исследовать его.

Только прочитав их историю, я почувствовал, что лучше, чем кто-либо, понял сущность этой хорошей по сути нации. В действительности я — последняя их надежда.

Эта батарея имеет супермощную зарядку внутри. Это очень удобно.

Эта батарея — просто фантастика! Я чувствую, как энергия разливается по моему телу. У меня покалывает левую руку. Интересно, что это означает?

Эта внутренняя батарея позволяет мне использовать заложенное в меня Мастабой оружие. Это должно быть забавно.

Я должен расположить эти кольца так, чтобы гравитационное кольцо было очищено от этих летающих глыб.

Этот монитор должен питаться от того же источника, что и город пришельцев.

Держу пари, что этот монитор связан со смежным туннелем.

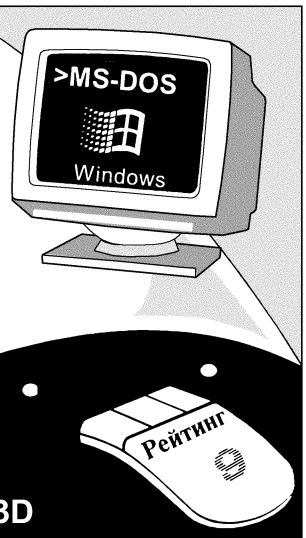
Кто-то увел Ишер! Пришельцы не трогали ее и прежде имели предостаточно времени, чтобы убить ее. Отряды Мастабы захватили ее. Если бы они ее убили, они бы оставили ее тело. Следовательно, Ишер еще жива. Если Мастаба имеет еще отряды, то, вероятно, приземлился еще один корабль. Мне придется отвоевывать свой путь назад!"

Маленькие хитрости

Код для открытия больших дверей в тюремной комнате	**43221**
Код безопасности для открывания дверей в комнате охраны	**81492**

Timegate: Knight's Chase

Врата времени



Год выпуска	1995
Распространитель	Infogrames
Разработчик	Infogrames
Категория	Приключение,3D

Минимальные условия	486-66	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-75	16 Мб	CD-ROM 4x
Графика	Lo Res		
Размер	1 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

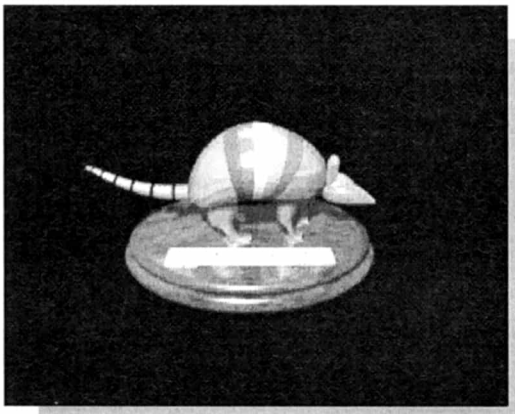
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

9 5

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	9
ИНТЕРФЕЙС	9
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	9

Общая оценка **9**

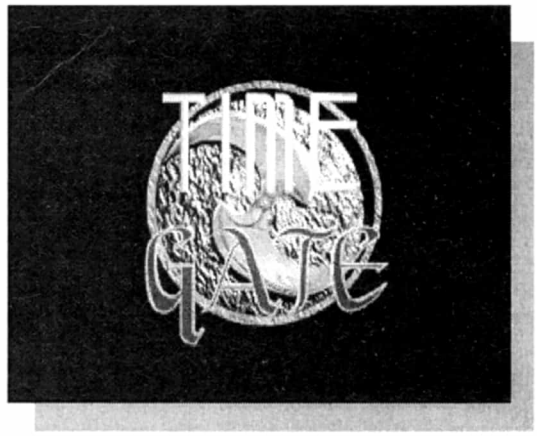


Вот так вот выглядит логотип фирмы Infogrames

Фирма "Infogrames" весьма известна прежде всего своей знаменитой эпопей "Alone In The Dark" ("Один во Тьме"). Еще в те времена, когда можно было только мечтать о настоящих трехмерных играх, была сделана эта "трехмерка". Реализована она была довольно нетрадиционно — все движущиеся фигурки синтезированы из большого числа многоугольников и помещены в заранее обсчитанную/нарисованную среду — в каждой сцене под другим углом зрения. Нельзя сказать о какой-то сверхнеобычной реалистичности, но по тем временам была в этом новизна и некий шарм. Неудивительно, что серия приобрела большую популярность. По такой же методике (синтез объектов "на ходу" из многоугольников, вид с разных позиций) сделана и игра "Врата Времени". Сюжет другой, но его выполнение навевает небольшую ностальгию по былому. А история такова: американец Вильям Тиббс, волею судеб оказавшийся в Париже, был втянут в извечный поединок Сил Света и Тьмы, причем в самую его "горячую точку". Ради своих черных целей инквизитор, колдун и чернокнижник Вульфрам похищает невесту Вильяма в свое время, в мрачное средневековье, и нам предстоит выручить ее, а попутно и разрушить планы злодеев. Потребуется решать логические загадки, сражаться на мечах — не помешает и быстрота реакции, и умение правильно думать. Короче, полный набор приключений, затейливо реализованных для нашего удовольствия фирмой "Infogrames".

Установка игры

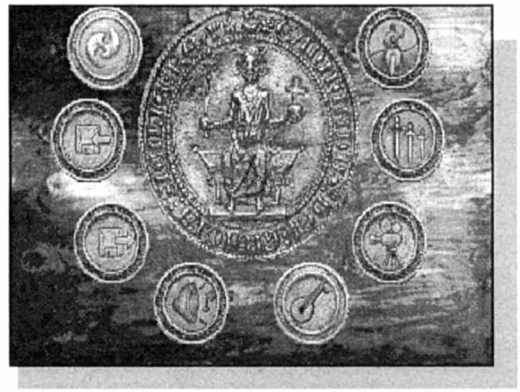
На компакт-диске имеется две программы — **"Install.exe"** и **"Winstall.exe"**. Первая предназначена для установки в режиме DOS, вторая — для режима Windows. Они, в сущности, ничем не отличаются, только вариант для "окошек", кроме обязательного копирования необходимых файлов на винчестер компьютера, создает еще и программную группу, через которую потом и следует запускать игру. Вопрос программы установки задают один — на какой диск и в какую директорию переносить необходимые для игры файлы (вариант для Windows спросит еще и насчет программной группы).



Врата Времени

В конечном итоге оба варианта ничем не отличаются — они предназначены для DOS (в "окошках" запускается "досовский режим"), игра занимает полностью весь экран. Из достоинств можно на-

звать то, что в отличие от прочих подобных больших игр, которые одинаковы для обоих режимов, эта игра работает без ошибок и выдачи каких-нибудь страшных сообщений.



Следы былых времен

Игровые экраны, использование их в игре

В игре есть три вида игровых экранов: основной игровой, экран игровой вспомогательный и экран меню. Начнем их рассматривать с экрана меню.

Экран меню

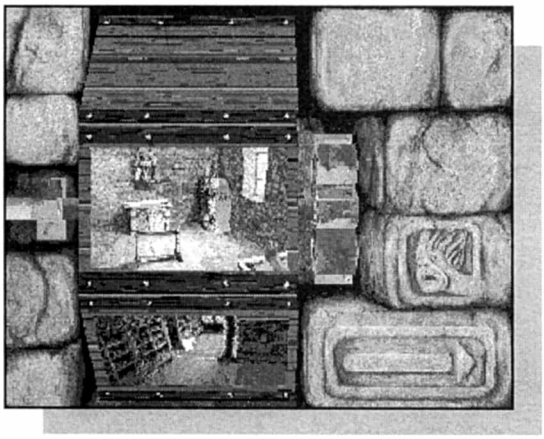
Меню выполнено в традиционном средневековом стиле — вокруг стилизованного изображения короля расположены восемь кружков с рисунками: щелкнув по ним любой кнопкой мыши, вызываем закрепленную за ними функцию. Также можно использовать клавиши курсора ← / → для изменения выделенного подсветкой пункта и Enter — для его включения.

Начало игры

Кружок с изображением той самой загогулины, что летала при демонстрации заставки. Эта функция начинает новую игру.

Сохранение/восстановление игры

Кружки с изображением "**Стрелка на дискету**" и "**Стрелка с дискеты**" — соответственно, записать и восстановить игру. Есть место для восьми записей: большое колесо поворачивается с помощью стрелок курсора, после чего нажатием клавиши Enter выбирается нужная ячейка. На ее месте будет находиться изображение игровой сцены, в момент которой была сделана запись. Есть некая центральная ячейка, на которую будет выставляться колесо — туда, чтобы лишний раз не тратить время на вращение при восстановлении игры, лучше всего и записываться.



Какой бы save загрузить?

Настройка звуковой карты

При первом включении игры, если ранее не были определены характеристики звуковой карты, надо будет это сделать. Лучше всего выбрать пункт "Автоопределение" ("**Autodetect**") — автоматически будут выяснены все нужные данные. Можно будет потом поменять их и из игры, для чего и предназначен данный пункт меню с изображением динамика в кружке.

Настройка громкости

Кружок с изображением струнного инструмента (неопознанного происхождения) предназначен для изменения уровня громкости звучания музыки и звуковых эффектов. Используя мышку или клавиши курсора, можем увеличить/уменьшить громкость музыки (верхний регулятор) и громкость звуковых эффектов (нижний регулятор со значком "Рог"). Чтобы утвердить новое значение громкости, предназначен кружок "Галочка" ("Крестик" — для отмены изменений).

Какие замечательные витражи

Из игры можно включить/выключить музыку и звук, не выходя для этого в меню. Для этого надо нажать клавиши S *или* M *(Sound/Music).*

Интро

Чтобы понять предысторию игры, предназначен этот пункт с изображенной в кружке кинокамерой. В принципе, эти же кадры анимации подключаются и перед началом игры, но ведь, если не успел толком понять, не запускать же для этого игру еще раз.

Установка сложности

В игре есть несколько рукопашных схваток. Некоторым игрокам может быть неинтересно выигрывать слишком просто, поэтому есть возможность установить другую сложность поединков. Кружок с тремя мечами вызывает следующий экран: там три картинки-карты — с ангелом, с бесом и картинка и с тем и другим. Чем больше бесовского, тем напряженней будут поединки. По умолчанию выставлено среднее значение.

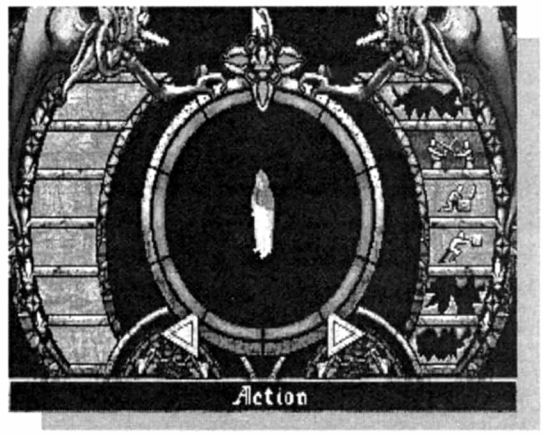
Выход из игры

Кружок с изображением удаляющегося на лошади вдаль человека — выход из игры.

Основной игровой экран

Весь экран занимает изображение места, где в данный момент происходит действие. В зависимости от текущей сцены меняется и точка обзора: она может быть ближе, может — дальше, выше или ниже, все будет зависеть от конкретного места. Такой элемент неожиданности добавляет в игру немало разнообразия, в нее не надоедает играть. Чтобы перемещаться по игровому миру, используйте клавиши управления курсором. Если вас раздражает излишне медленное передвижение главного героя, заставьте его (в определенно безопасных местах) бежать, нажав одновременно с движением вперед клавишу Shift.

Вспомогательный игровой экран



Это вечное, странное игровое меню

После нажатия клавиши [I] или [Enter] основной экран заменяется вспомогательным — с его помощью выполняются перемена действий, обращение с вещами, имеющимися в инвентаре. В центральной его части черный круг, в котором вертится изображение объекта, с которым мы собираемся оперировать. Можно поменять ось вращения объекта (если хочется рассмотреть со всех сторон) — для этого надо щелкнуть по крестообразному украшению над кругом. Изначально, при включении этого экрана, главный объект — это наш герой игры. Десять секторов красного цвета вокруг центрального круга показывают состояние здоровья Вильяма Тиббса — чем меньше секторов высвечивается, тем у него хуже со здоровьем. Подлечиться можно, если использовать еду или питье, подобранные в игре. Для этой цели предназначены прямоугольные области в левой части экрана. Если какое-то действие там сделано активным (прямоугольник с описанием действия — красного цвета, в центре — изображение объекта), то его можно определенным образом использовать, нажав клавишу [Enter]. Для некоторых объектов могут быть несколько возможных действий. Для чего предназначено каждое из них, легко понять по условному изображению в красном окошке. Для выбора нужного прямоугольника (соответственно, и действия или предмета), надо использовать клавиши курсора и [Enter], а можно воспользоваться мышкой и треугольниками-стрелками под центральным кругом (щелкнуть по ним курсором). Кстати, в нижней части экрана высвечивается название объекта. С собой можно носить не более 50 предметов — пожалуй, такое количество удовлетворит любого клептомана или любителя сувениров. Но только обращение с предметами не поможет пройти игру. Главный герой может выполнять три специальных действия — "драка", "обыскать/подобрать" и "толкать", которые изображаются в прямоугольничках справа. В зависимости от ситуации необходимо то или иное действие — в игре выбранный тут режим можно активировать нажатием клавиши [Space] + ←↑↓→.

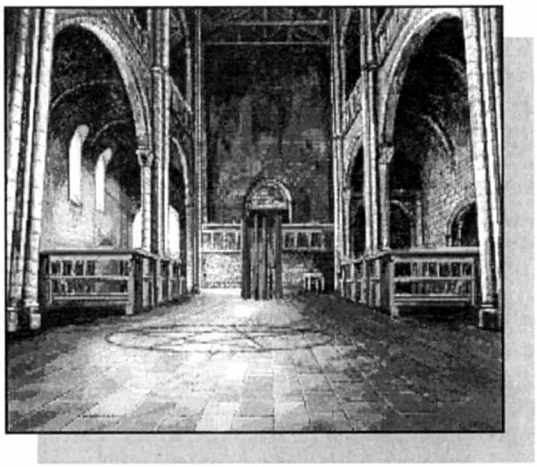
Рекомендации по действиям в игре

1. Внимательно осматривайте место, где оказались — это может принести либо дополнительную информацию, либо какую-нибудь полезную находку. Открывайте и обыскивайте все, что находится в поле зрения. Если непонятно, нужна ли будет находка, лучше все же ее взять.

2. В режиме драки почаще меняйте стиль, нажимая на разные клавиши курсора — как правило, такой метод приносит наилучшие результаты.

3. Перед моментами, когда неясен исход, не забывайте сохранять игру.

4. Экспериментируйте с подобранными предметами (предварительно на всякий случай сохранив игру) — как знать, может, что полезное произойдет.



Шедевры средневековой архитектуры

Прохождение игры

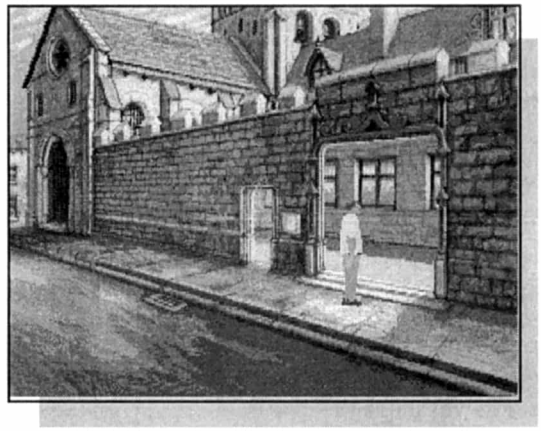
Начало игры

Замок, битва на мечах двух рыцарей — в белом и черном. Белого Рыцаря по имени де Молэ ранили, но ему удалось убить Черного. Перед смертью тот сказал, что его повелитель Вульфрам выкрал Джульетту Прованс — невесту Вильяма Тиббса, который выбран Силами Света как Рыцарь Света. А Вильям в это время (только на полтысячелетия позднее) в своей квартире читает газету. Влетевший невесть откуда топор чуть не убивает его, вонзившись во стол. Появившийся позднее рыцарь в черных латах тоже чуть не приканчивает Вильяма, выручил только топор. Рыцарь исчезает, оставив после себя перстень и зеркало, в котором видим некоего зловещего типа, за его спиной — привязанную к столбу Джульетту. Чтобы спасти ее, Вильяму надо явиться в парижский музей истории средневековья (а темные силы надеются убить его там и забрать душу пока еще несостоявшегося Рыцаря Света).

Эту анимационную вставку (как и остальные позднее) можно прервать нажатием клавиши Esc.

Музей истории средневековья

И вот Вильям на улице перед входом в музей. Надо идти в помещение музея спасать Джульетту. Первым делом осмотримся. На стене электрощиток: подойдем, посмотрим (нажатие клавиши Space) — это блок сигнализации. Всегда приятно поковыряться в технике, попробуем подобрать для этой цели какой-нибудь инструмент в ящике, стоящем около закрытого прохода. Увы, посмотреть не дает ремонтный рабочий. Справа от двери красная кнопка. Исследование ее показывает, что сигнализация не работает.

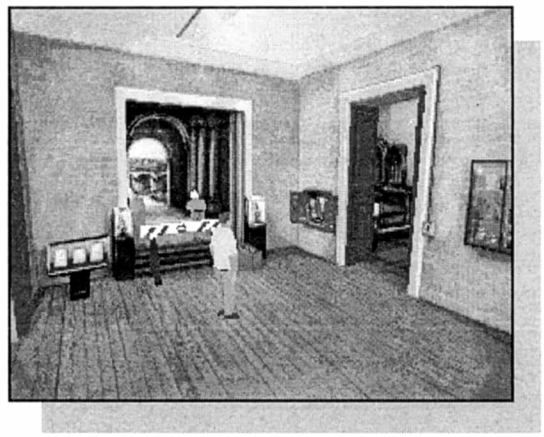


Улица пустынна

Чтобы сделать что-либо, к примеру, покопаться в ящике с инструментами, надо правильно встать. Если действие

не приводит к желаемому результату, возможно, надо встать в другую точку и повторить. Ладно, зайдем в дверь справа. На ящике видим лежащие стереонаушники. Подберем их.

Когда сделана какая-либо находка, на экране крутится изображение этого предмета и вариант выбора— взять это или оставить лежать на месте (по умолчанию выбор — "Взять"). Предметы лучше подбирать, может, позже и пригодятся.



По залам музея хожу и глазею

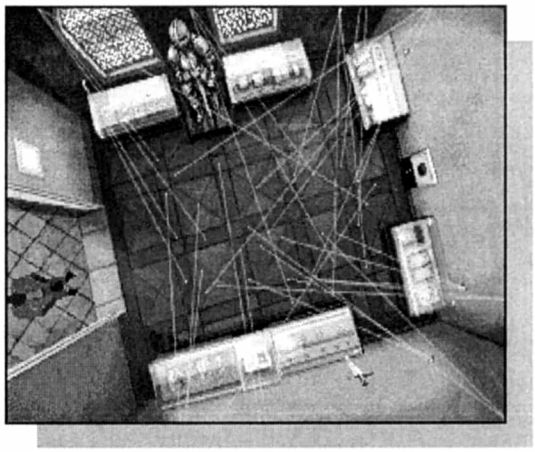
Больше здесь не видно ничего, что могло бы пригодиться, а от окна постоянно гонят японские телевизионщики. В таком случае, пойдем в противоположную от входа комнату.

Странный голос постоянно произносит непонятные слова — "Тибальд Де Мондидье". Похоже, потихоньку неожиданности начинают проявляться. Осматривая комнату, Вильям замечает, что тут повсюду лазерные лучи. Хорошо, что сигнализация не работает — можно безнаказанно что-нибудь прикарманить! Встав перед большой картиной, видим предка Вильяма — Тибальда де Мондидье, стоящего среди своих единомышленников в 1134 году. Вот что значили эти слова — это призыв к нашему герою, которому предстоит воплотиться в своего предка. Пройдя направо от перегородки, подбираем щит и меч — вещи, без которых далее никак не обойтись. Теперь на очереди еще одна дверь — открываем ее и входим. Служебные помещения полные сувениров для туристов, здесь продают билеты. Но от них нет пользы, лучше подберем со стойки маленькую деревянную катапульту (но с дистанционным управлением!) и компакт-диск "История Тамплиеров". Подойдем к машине, стоящей в углу, подключим питание (провод лежит на полу), после чего (из режима "Инвентарь") используем компакт-диск и прослушаем-просмотрим немного исторических сведений об Ордене Храмовников. Теперь пройдем в следующую дверь (оружие необходимо подобрать до ее посещения). Только вошли, как музей закрылся. В кабинете возьмем из стола магнитную карточку, ключ, из другого ящика — журнал. Прочитав его, узнаем, что сигнализацию можно отключить, если направить на электрощит управления охлажденную пену из огнетушителя.

Когда выходим в зал музея, видим, что все просто опутано лучами лазерной сигнализации. Надо аккуратно проползти через комнату, постаравшись не попасть ни под один из лучей. Для этого лучше проползти, держась поближе к мебели, маршрут — направо, потом налево от статуи рыцаря, мимо стенда, к окну и далее на выход вдоль стенки (на всякий случай тут стоит записать игру). В случае срабатывания сигнализации Вильяма арестуют, и игра на этом будет закончена. Выйдя, возьмем из ящика с инструментами отвертку и с ее помощью откроем дверь в зал, где ранее нашли наушники. Пройдя за заграждение, в левом углу подберем пенный огнетушитель (работающий на воде находится в правом углу — он нам не нужен), после чего пойдем к щитку сигнализации, который откроем ключом, взятым из кабинета куратора. Теперь отключим сигнализацию, использовав огнетушитель с пеной.

Только прошли вперед, как сигнализация опять заработала, а нам еще и предстоит биться с рыцарем в черном.

Запишитесь перед этим, заранее возьмите меч и щит, при битве старайтесь не угодить в лучи сигнализации (лучше встать ближе к стеклянной двери — так и обзор лучше), бейте именно в рыцаря, а не мимо. И учтите, что будете немного продвигаться вперед при ударе (одно нажатие клавиши курсора — один удар).



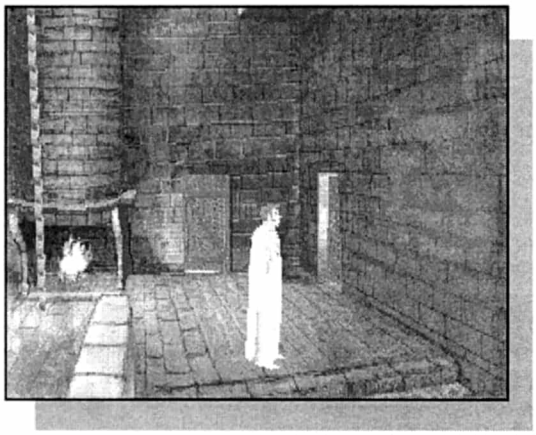
Паутина лазерных лучей

После победы над врагом возьмем снаряды для катапульты из стенда на стене (его открывает магнитная карточка). Берем катапульту и при помощи дистанционного управление ведем ее через комнату, полную лазерных лучей. Надо постараться вести катапульту между точками, где лучи упираются в пол. Для этого: после входа — направо, до середины, немного к центру, по направлению к красной кнопке отключения сигнализации, опять в центр, к кнопке, пока не появится сообщение, что можно стрелять. Заряжаем катапульту (прямоугольник с гаечным ключом) и стреляем. Все, сигнализация, преграждавшая путь во двор, отключена. Отключаем управление катапульты и идем во двор, на всякий случай опять вооружившись мечом (в той комнате можно взять меч). Предположения оказались верны — опять предстоит драка с очередным рыцарем. Предусмотрительно отбежав от дверного проема, убиваем врага, подбираем голограмму (ее оставили здесь работники музея — для пущего "погружения" в то время) и ходим по двору, пока из двери не выходят двое. В итоге попадаем в лапы приспешников Вульфрама (и в нашем времени у него есть слуги), которые и скидывают беднягу Вильяма в колодец. Но Силы Света спасают его, перебрасывая в прошлое. Там надо найти семь камней, чтобы получить оружие против темных сил. К сожалению, сразу после прибытия в 1329 год Вильям немедленно попал в плен к Вульфраму (и это не считая того, что у нас не осталось ничего из того, что подобрали в родном двадцатом веке — зато здоровье полностью нормальное, пока)...

Рубить решетку придется очень долго

1329 год. Темница

Итак, новоиспеченный крестоносец оказался в темнице. Напротив заточен немой по имени Бервал. Подберем лютню и бросим ее своему соседу. Музыкой он будет отвлекать подошедшего тюремщика. В это время надо дать ему хороше-



Подйдите к огню, погрейтесь

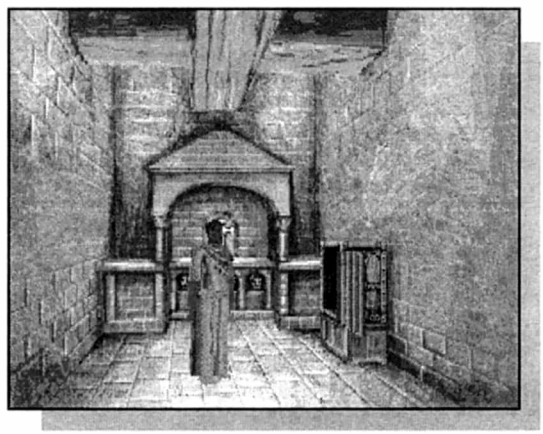
го пинка (режим "**Драка**", клавиши "Space+↓"). Тюремщик падает к соседней камере, Бервал освобождается сам и кидает нам ключ от камеры. Поднимаем его, открываем дверь, на выходе берем меч — в этом негостеприимном месте он нам не раз понадобится. В камере нашего немого соседа подбираем флягу с водой, вооружаемся мечом и идем в коридор. Там убиваем тюремщика (а то он убьет нас) и берем у него ключи. Стоя перед дверью в "охранку", будем бить мечом, даже никого не видя — там стоит арбалетчик, которого будет очень трудно убить, если дать ему выйти в коридор. Стоит запомнить, что с мечом главный герой ходит значительно медленнее, нежели без него. Чтобы не держать в руках постоянно меч, перейдите в режим "подобрать/взять".

В том самом помещении со стола возьмем бутылку вина — она, как и прочее съестное-питейное, поможет поправить здоровье Вильяма, если в том возникнет необходимость. Теперь открываем ключами решетку и выходим из темницы.

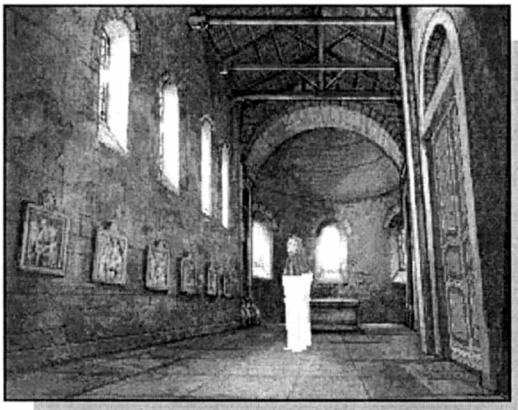
Главный зал

Войдя в главный зал, стоим спокойно, не двигаясь, ждем, пока мимо пройдет слепой старик (надо, чтобы он не обнаружил Вильяма, иначе — смерть). В колокол (канат от него свисает левее) звонить тоже не будем — жизнь важнее звона. Посмотрев в дверь, за которую прошел старик, становимся свидетелем того, как проводят дьявольский ритуал. Потом туда ходить незачем — попав в пентаграмму, начертанную на полу, умираем, пройдя дальше — тоже умираем. Другая дверь заперта. Однако, посмотрев в камине, находим ключ от этой двери. Воспользуемся им и пройдем вовнутрь. Справа — кладовая. Быстро пробегаем туда (а то баран будет бодаться) и берем себе еще бутылку вина, окорок и пустое ведро. Выйдя из кладовой, пробегаем вперед, в дальний угол хлева. Там возьмем овчину, пастуший посох, а из бочки наберем воды в ведро. Проходим в зал и заливаем огонь в камине водой.

Если ни разу не потревожить барана, то вынести ведро с водой будет легко. В противном случае злобное животное будет портить Вильяму здоровье и разливать воду, которую придется набирать заново.



Порыться в ящиках, что ли?

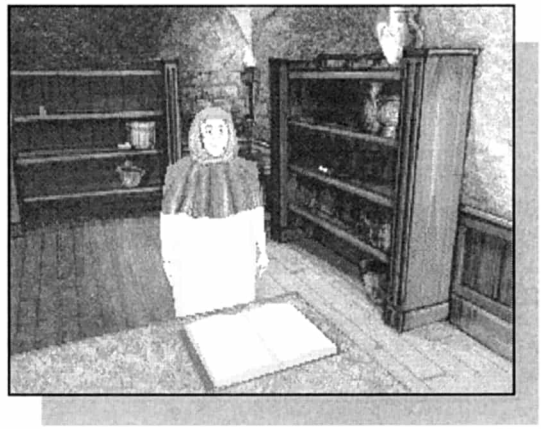


Не заблудиться бы в этих коридорах

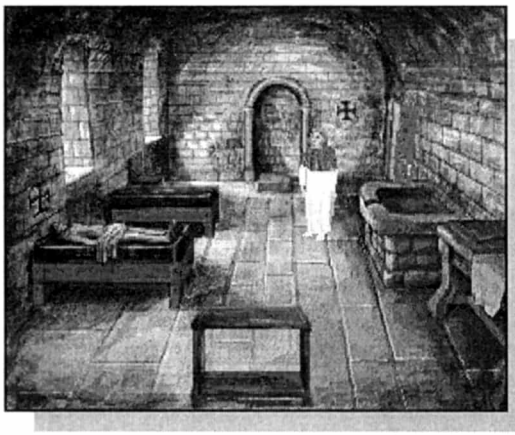
Огонь загашен, можно лезть по камину наверх. Наверху применим овечью шкуру — Вильям обмотает ею язычок колокола и без шума переберется на другую сторону.

Под потолком, искусство писаря

Теперь по балкам, которые под потолком пролегают по всему замку, мы можем добраться почти до любого нужного места. Три пути: на правом — неминуемая гибель, на среднем — сова, которая своим уханьем обращает внимание стражника (и опять смерть), идем по левой балке, а потом сворачиваем еще раз налево. В комнатке внизу спит Вульфрам, в комнате справа (справа для Вильяма) — тот слепой старик. Возьмем его рясу, подцепив ее посохом. Идем дальше, в следующей комнате направо и спрыгиваем (в других местах этого помещения разобьемся) — мы в часовне замка. Из железного ящика забираем голограмму (Вульфрам-то не прочь прикарманить изделие из будущего) и книгу о рыцарях, тех самых, камни которых требуется найти. Кстати, в обложку фолианта вделан камень — неплохо бы и его забрать. Надо переписать из книги самое нужное, но для этого требуется бумага, чернила и чем писать. Заодно неплохо бы найти какую-нибудь коробку, которую можно было бы положить вместо голограммы (а ее — забрать). Толкнув золотой крест, открываем потайной проход в комнату, где монахи переписывают рукописи (скрипториум). Около двери берем с полки чаши с водой, со смолой (содержимое голубого цвета), с желчью, с черным порошком и просто пустую чашу. За одним столом берем стилет, за другим — читаем рецепт приготовления чернил. Со стола на возвышении берем гусиное перо, со шкафа — деревянную коробку. Теперь встанем за средний стол (ближе к стене) и положим туда книгу. С помощью стилета выковыряем из обложки кристалл хрусталя. Но стилет после этого безнадежно испорчен — сломан. Встаем перед листом пергамента, согласно рецепту смешиваем воду, желчь и черный порошок — вместо пустой чаши у нас теперь полная чернильница (смолу добавлять не будем — это явно только помешает). Используем получившуюся чернильницу, гусиное перо — в итоге забираем себе копию текста книги. Забираем фолиант, после чего кладем его и деревянную коробку обратно в железный ящик в часовне. Теперь надо действовать быстро и точно: одеваем рясу монаха, бежим к факелу на стене, толкаем его — потайной ход закрывается. Далее надо точно следовать за монахом, не отставая и оставаясь у него за спиной, в случае



"Молот ведьм"— средневековый бестселлер

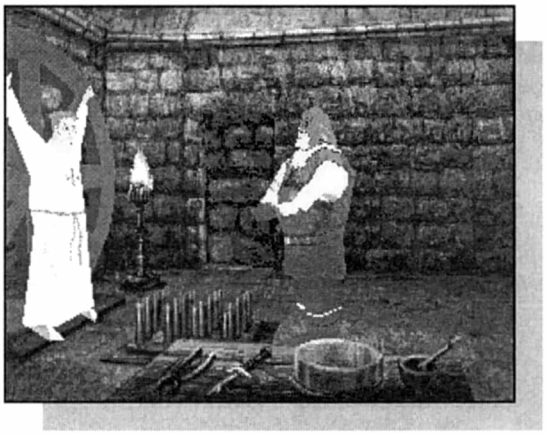


За замурованной дверью тайно таятся страшные тайны

ошибки итог один — смерть от арбалетной стрелы. Когда появится сообщение, немедленно сворачивайте направо в дверь (под страхом смерти не рекомендуется выходить обратно во двор).

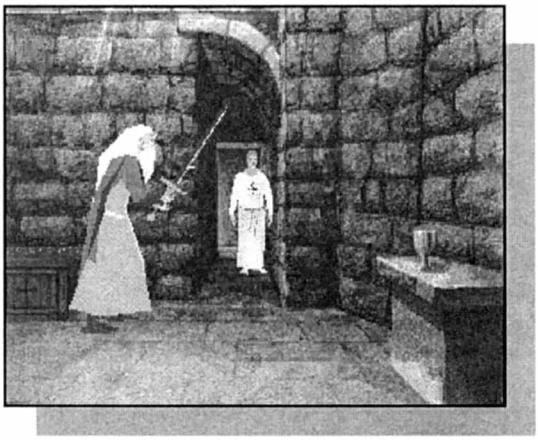
Рабочее здание

Слева от входа возьмем с пола маленький деревянный горшочек и разобьем его, кинув в стену: теперь у нас есть ключ от закрытой двери, около которой и стоял горшок. Открыв дверь, проходим в лабораторию алхимиков. На столе берем книгу и читаем рецепт сонного зелья: какое-то "nux vomica", пот барсука, дюжина капель слюны жабы и один пакетик сонных трав. Да, такая смесь может избавить не только от бессонницы, но и от тяжелейших запоров. С полок в лаборатории возьмем все необходимые ингредиенты (а также пустую пробирку) и смешаем их. Теперь надо найти только кусок хлеба, который следует пропитать этим зельем, чтобы достичь полного соответствия рецепту. Выходим в зал и идем налево: первая дверь — тюремная камера, вторая — морг (дверь закрыта), третья — скорняжная мастерская, четвертая — пекарня. В скорняжной мастерской берем с полки шкафа раскроечный нож, в пекарне — два батона (один на столе, другой — на печи). Пропитываем сонным зельем один из батонов, после чего проходим к тюремной камере и кидаем его (он зеленого цвета) вовнутрь. Заключенный, который иначе не дает войти, засыпает, и Вильям без помех может с помощью ножа раскройщика выковырять из статуи второй камень из семи необходимых — рубин. Сразу после выхода на Вильяма нападает один стражник, потом другой, так что вооружиться мечом стоит заранее. После смерти второго стражника на полу лежат ключи от морга — их надо подобрать. У двух статуй в коридоре выламываем оникс и изумруд, у статуи в алхимической лаборатории забираем аметист, в чулане (в углу, справа от пекарни) берем три алмаза. Неприятно, но толкнем покойника — в итоге подберем золотое сердце. В углу стоит статуя Бизота — применим на ней золотое сердце: в противоположном углу морга появляется статуя. Быстро, пока сюда не дошли Вульфрам и стражник, бежим к ней и выпиваем из чаши, что в руках у статуи. Камни Вильям кладет в опустевшую чашу, а сам падает бездыханный.



"Ну что, говорить будем или глазки строить?"

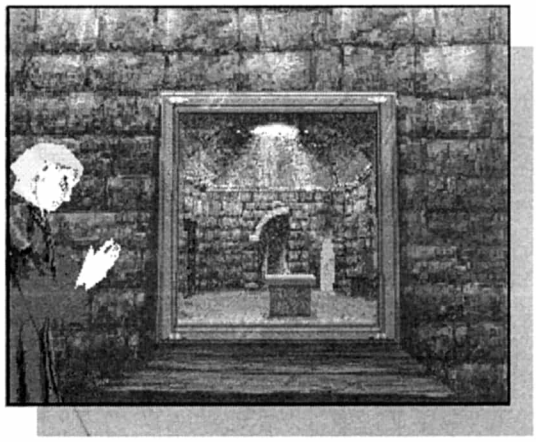
Перед тем, как задействовать механизм, имеет смысл поправить свое здоровье до максимума, съев и выпив все, что имеем из пищи.



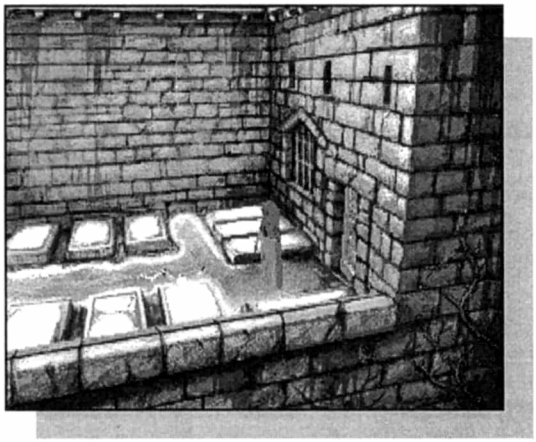
Через несколько мгновений вас обезглавят

Камера пыток, побег из нее

Очнулся уже на пыточном колесе. Палач посоветовал покаяться в грехах и удалился. Пора проводить операцию по собственному освобождению: повернемся вместе с колесом направо — факел пережигает одну веревку, от остальных Вильям освобождается сам. Почти сразу входит стражник, надо его убить, причем, голыми руками (вот где нужно максимальное здоровье), и лучше отойти в глубь камеры, чтобы обзор был получше. После этого со стола забираем свои перстень без камня и странный красноватый камень. Больше здесь ничего нет — ни еды, ни оружия. Чтобы выбраться из камеры, надо поменять местами факелы, что стоят по обе стороны от пыточного колеса: в итоге слева от колеса в стене открывается потайной проход.Там повернем налево на первом повороте — проходим к келье старого тамплиера. Чтобы не быть им убитым, покажем ему перстень. Старый рыцарь советует положить камень в кожаный мешочек, чтобы избавиться от всевидящего ока Вульфрама, и умирает, так и не окончив фразу. Подбираем с пола меч, с сундука — перчатку и деревянный крест, из сундука — кожаный мешочек, рясу монаха и голограмму (непонятно, и как она здесь оказалась?) — Вульфрам в это время наблюдает за Вильямом. Камень используем — он при этом убирается в мешочек, и мы избавляемся от соглядатая. По крайней мере, на время. Из кубка заберем свои драгоценные камни. В одной из стен — потайной проход, чтобы открыть его, надо воспользоваться перстнем. Переодеваемся в монаха и идем туда — оказываемся в библиотеке. Там предстоит драка с двумя демонами, переодетыми монахами (не забудьте заблаговременно переключиться в режим “драка”). Впрочем, ряса с них падает при первом же точном ударе. Победив их (драться лучше без меча), проходим в столовую (за большими дверьми). Там возьмем со стола стопку тарелок (не заходя вглубь, а идя к столу направо от двери). Тарелки возьмем в руки и идем через помещение столовой на кухню. Можно поставить тарелки, после чего сразимся с очередным переодетым демоном. Теперь — в кладовую. Здесь находятся гробницы двух рыцарей. Посмотрев, кто где лежит и помня, какой камень — для какого рыцаря, применим на левой гробнице изумруд, на правой — оникс. В итоге получаем кистень и ключ от ада. От ада или не от ада, но попробуем открыть им дверь, ведущую на улицу.



Вечерняя молитва



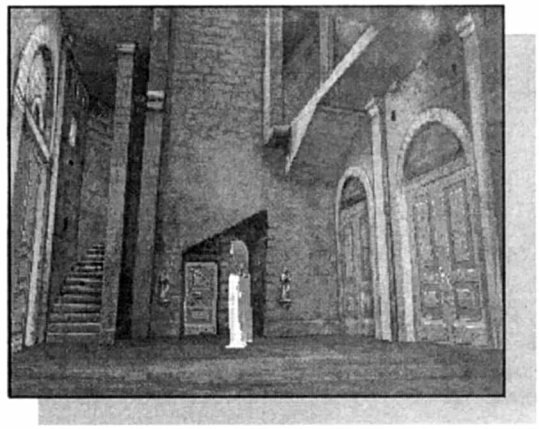
Плотные ряды могил

Кладбище, еще гробницы

Прямо из кухни попадаем на кладбище — тут будем драться с зомби и вампиром. Зомби великолепно забиваются боковым ударом кистеня (Space+↓), а кровососа (зеленое пищащее существо) уничтожим, показав ему деревянный крест. После смерти вампира с земли подбираем оставшийся от него зуб. Теперь в дальний конец кладбища, к гробницам, которые на этот раз откроем при помощи аметиста и опала — получили боевой топор и кольчугу.

В башне

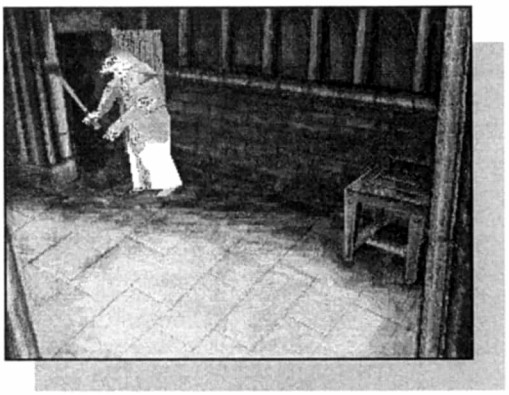
Чтобы попасть в башню (она на полпути между гробницами и кухней), надо на двери применить зуб вампира. Можно подняться по лестнице наверх — там Бервал, который откроет потайной ход, но можно и самому его открыть, толкнув одну из статуэток на стене около входа. Опять оказались в лабиринте. Тут могут повстречаться демоны, так что лучше вооружиться топором и одеть кольчугу. В лабиринте идем налево, прямо через камеру пыток к камерам, где ранее был заключен Вильям. Опять убьем тюремщика, возьмем ключи от камеры, откроем камеру Бервала, где, как казалось бы, теперь заключена Джульетта — но — о ужас — на самом деле это демон, которого невозможно убить. Самое лучшее — это побыстрее сбежать (дверь за спиной автоматически захлопнется). Через камеру в лабиринт, на развилке направо, налево, налево — пришли в келью старого тамплиера, попутно убив демона, который там теперь обитает. В библиотеку, дверь во двор, прямо мимо колодца. Убиваем стражника и входим в открытую дверь часовни (если не зайти в камеру Бервала, то эта дверь будет закрыта). На стене барельефы: смотрим на них и толкаем тот, который с номером VII — открылась дверь. Выходим на первый этаж башни (за стеной — кладбище). Поднявшись по лестнице наверх (там прежде можно было встретить Бервала), берем и используем первый из лежащих там противовесов: Вильям поднялся на крышу. На гробнице используем один из алмазов и берем охотничий рог. Увы, но наш герой опять в итоге попал в лапы Вульфрама...



Поднимитесь по лестнице в неизвестность

Аббатство

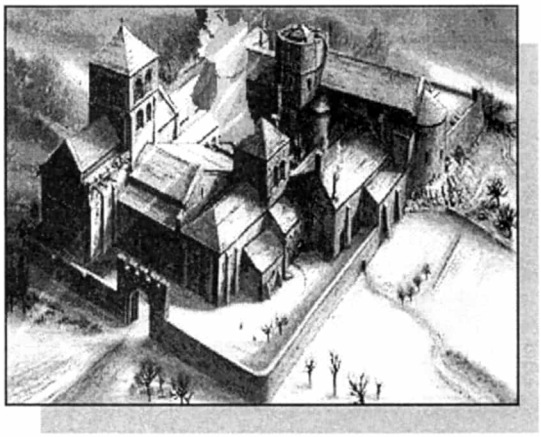
Вильям заперт в клетке посреди зала. К счастью, Бервал открывает ее, правда, поплатившись за это жизнью. Как только показывается палач, быстро бежим из клетки вперед к столу, где подбираем охотничий рог и деревянный крест (еще раньше на выходе из клетки берем булаву). Тру-



В поисках жертвы

бим в рог: эффект ошеломляющий — полностью восстановлено здоровье, а сам Вильям теперь одет во внушительные рыцарские доспехи и шлем. Палача с его огромным топором убить непросто, но все же делаем это. Только не надо выходить из того закоулка — наверху стоит арбалетчик. После очередной победы идем в часовенку (другая сторона зала) и толкаем там золотой крест — в зале открывается дверь, через которую попадаем наверх. Подойдя к разбитому витражу, неожиданно для себя оказываемся на крыше. Тут предстоит битва, причем, похоже, единственный способ победить — это столкнуть противника вниз, в проем, что находится чуть дальше, посередине крыши (для этого надо бить, нажимая Space+←). Негодяй гибнет, и Вильям радостно выкидывает булаву, которая превращается в птицу. Да и чудо-доспехи после этого тоже сами исчезают.

Теперь пора разобраться с Вульфрамом. Встав около двери, за которой тот скрылся, толкнем потухший факел на стене справа от двери — та и откроется. Поднявшись по лестнице наверх, применим на статуе очередного рыцаря деревянный крест — открывается купель. Толкнув ее, тем открываем потайной ход на первом этаже, по которому и спустимся (где был золотой крест, но с другой стороны). Мрачное подземелье, залитое красноватым светом. Во втором зале на столе читаем книгу с магическим рецептом, после чего берем в комнате все компоненты, факел, веревку и пустое ведро. Смешиваем вещества в нужной последовательности: свинцовые гранулы, цинковый порошок, светящаяся вода, сурьма. Памятуя об опасности, не будем наступать на пентаграмму, а сожжем ее горящим факелом (фигура сделана каким-то порошком), после чего применим зелье на статуе — открывается проход. В глубине, покрытая рунами, спит Джульетта. Надо смыть с нее руны. Для этого прикрепляем веревку к ведру и набираем воды из колодца, стараясь не свалиться туда (ноги девушки направлены в сторону колодца). Попутно слева от колодца берем печать тамплиеров. Казалось бы, все, счастливое окончание. Но нет: Вульфрам засылает демона, вероломно предлагая при этом забрать сокровища тамплиеров. Оружия нет, так что благоразумней будет сбежать из подвала наверх. Поднявшись к разбитому витражу, толкаем большой крест рядом с ним, пока он не совместится с крестом на полу. Вульфрам после этого погибает, объятый пламенем. Джульетта приносит перчатку — печать тамплиеров на перчатку, перчатку на руку. Наши влюбленные оказываются в своем времени, а мы можем посмотреть ретроспективу событий, через которые пришлось пройти Вильяму Тиббсу — Рыцарю Света...



Один из оредских замков тамплиеров

Находки, их местоположение и использование

Наименование	Местоположение	Использование
Перстень	имеется изначально	не используется
Наушники	в комнате музея справа от входа	прослушать компакт-диск
Щит и меч	музей, справа от большой картины	драться
Катапульта	стойка билетной кассы музея	отключить сигнализацию во дворе музея
Компакт-диск	стойка билетной кассы музея	узнать историю Ордена Тамплиеров
Магнитная карточка	стол в кабинете куратора музея	открыть стенд со снарядами для катапульты
Ключ	там же	для стенда со снарядами для катапульты
Журнал	там же	узнать способ отключить сигнализацию
Отвертка	ящик с инструментами в музее	открыть дверь
Огнетушитель с пеной	где работали телевизионщики	отключить сигнализацию
Огнетушитель с водой	где работали телевизионщики	не используется
Снаряды	стеклянный стенд	зарядить катапульту
Меч	комната с сигнализацией	драться
Голограмма	во дворе музея	не используется
Лютня	камера	бросить Бервалу
Ключ от камеры	камера	выйти из заточения
Меч	перед камерой	драться
Фляга с водой	камера Бервала	не используется
Ключи	у тюремщика	открыть решетку
Бутылка вина	в “охранке”	поправить здоровье на 2
Ключ от хлева	в камине	открывает дверь в хлев
Бутылка вина	кладовая около хлева	поправить здоровье на 2
Окорок	кладовая около хлева	поправить здоровье на 3
Пустое ведро	кладовая около хлева	набрать воды
Овчина	хлев	приглушить колокол
Пастуший посох	хлев	умыкнуть монашью рясу
Монашья ряса	около спящего старика	замаскироваться
Книга о рыцарях	ящик в часовне замка	скопировать
Голограмма	ящик в часовне замка	не используется
Чаши с водой, желчью	за часовней	сделать чернила смолой и черным порошком
Стилет	там же	выковырять из книги камень
Гусиное перо	там же	переписать книгу
Деревянная коробка	там же	подменить голограмму
Пергамент с копией	там же	знать камни книги
Хрусталь	из обложки книги	запустить механизм в морге
Деревянный горшок	не используется	
Ключ от лаборатории	из горшка	открыть дверь
Книга	лаборатория алхимиков	узнать рецепт сонного зелья
Пустая пробирка	там же	сделать сонное зелье
Пот барсука	там же	то же
Пакет сонных трав	там же	то же
Бутыль	там же	то же “nux vomica”
Слюна жабы	там же	то же
Нож раскройщика	скорняжная мастерская	выковырять камни из статуй
Хлеб	пекарня	поправить здоровье на 2, пропитать сонным зельем

Наименование	Местоположение	Использование
Рубин	статуя в зале у стены	запустить механизм в морге
Оникс	статуя в зале у стены	то же
Аметист	статуя в лаборатории	то же
Три алмаза	статуи в чулане	то же
Ключ от морга	после смерти стражника	открыть морг
Золотое сердце	взять из трупа	включить механизм
Красный камень	камера пыток	
Меч	келья старого тамплиера	драться
Перстень без камня	сундук в келье тамплиера	показать тамплиеру, открыть ход
Перчатка	там же	
Кожаный мешочек	там же	спрятать красный камень
Деревянный крест	там же	
Девять камней	там же	открыть гробницы
Голограмма	там же	
Ряса монаха	там же	пройти в библиотеку
Тарелки	столовая	пройти на кухню
Кистень	гробница в столовой	драться
Ключ	гробница в столовой	открыть дверь из кухни
Зуб вампира	кладбище	открыть дверь в башню
Боевой топор	гробница на кладбище	драться
Кольчуга	гробница на кладбище	для защиты
Ключ	темница	открыть камеру Бервала
Браслет Джульетты	башня	не используется
Булава	стол около клетки	драться
Деревянный крест	стол около клетки	применить на статуе
Химические вещества	подземелье	сделать магическое зелье
Факел	подземелье	применить на пентаграмме
Веревка	подземелье	привязать к ведру
Пустое ведро	подземелье	набрать воды
Печать тамплиеров	подземелье	одеть на перчатку
Перчатка	приносит Джульетта	одеть на руку

Используемые в игре клавиши

[S] включение/выключение звуковых эффектов.

[M] включение/выключение музыки.

[P] пауза в игре.

[I], [Enter] включение дополнительного игрового экрана.

[↑]/[↓] идти вперед/назад.

[←]/[→] повернуться налево/направо.

[Shift]+[↑] бежать.

[Space] выполнить предопределенное действие.

[Esc] переход между игровыми экранами; отказ от выбора.

К СВЕДЕНИЮ ЧИТАТЕЛЯ: ТАМПЛИЕРЫ

Орден Тамплиеров — пожалуй, один из самых загадочных рыцарских орденов средневековья. Пожалуй, ни один из орденов не вызывал столь противоречивых оценок — солдаты Христа, бесстрашные и беспощадные, они же — коварные заговорщики и лицемерные идолопоклонники. О тамплиерах все мы читали еще в детстве — помните роман Вальтера Скотта "Айвенго" — какой колоритной фигурой предстает в нем главный злодей, тамплиер Бриан де Богильбер. Отечественные историки представляют их жертвами инквизиции, пусть не такими невинными, но во всяком случае, не являвшимися приверженцами тайных культов и ересей и до конца оставшимися правоверными католиками. Исследователи тайных обществ, по сути дела, разделяют точку зрения инквизиции и считают тамплиеров наследниками древних мистических знаний, предшественниками масонов. Но давайте обо всем по порядку. XI век — эпоха крестовых походов. Европейские рыцари устремляются в Палестину. Их цель — очистить Святую Землю от неверных — мусульман, отвоевать Иерусалим, вернуть в руки христиан святыни их религии. На земле Палестины возникает франкское королевство, столицей которого стал Иерусалим, захваченный в 1099 году Годфридом Бульонским. В этом городе в 1118 году был основан Орден Бедных Рыцарей Христа и Храма Соломонова. Ранний период деятельности Ордена крайне скудно освещен в летописях — первое упоминание о нем содержится в Historia Terrum Transmarinarium ("История земель заморских") Вильгельма Тирского — эта книга была написана в конце XII века и повествовала об истории христианского государства в Палестине со дня его основания. Согласно этой книге Орден был основан Гуго де Пейном — рыцарем из Шампани, вассалом графа Шампанского. Целью создания этого ордена была защита паломников, приехавших в Святую Землю, от опасностей, подстерегающих их на дорогах к Святым Местам и охрана Гроба Господня. Когда Пейн предлагает свои услуги королю Иерусалима Бодуэну I, тот незамедлительно их принимает, более того, он отдает в распоряжение Ордена целое крыло своего дворца, выстроенного на фундаменте древнего Храма Соломонова. Защита дорог — дело серьезное, учитывая их протяженность, количество прибывающих в Святую Землю паломников и напряженную обстановку в Палестине. Для выполнения подобных задач требуется целая армия рыцарей. Но тем не менее, в Ордене на момент его основания было всего девять членов, и на протяжении последующих девяти лет ряды ордена не пополнил ни один новый воин: то ли тамплиеры сами никого не принимали в свои ряды, то ли о существовании ордена тогда никто не знал. Официальный летописец королевства Фуше Шартский, проживающий в том же дворце и каждодневно дополняющий летопись перечнем свежих новостей, не обмолвился о тамплиерах ни единым словом. Так что о более или менее эффективном исполнении своих обязанностей

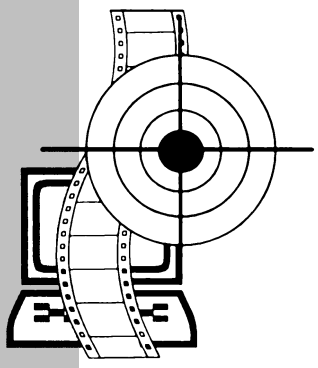
тамплиерами в этот период не может быть и речи. Между тем, та часть дворца, в которой расположились тамплиеры, была как раз расположена над прекрасно сохранившимися конюшнями древнего храма, в которых могли поместиться две тысячи лошадей. Согласно некоторым гипотезам, тамплиеры не только использовали конюшни по прямому назначению, но и вели в них неустанные раскопки. Хотя Храм был разграблен легионерами Императора Тита в 70 году н. э., и алчные римские солдаты не могли оставить в руинах ничего более или менее ценного, тамплиеры продолжали неутомимые поиски. По поводу того, что именно они искали и что именно они нашли, существует множество противоречивых гипотез, одна из которых утверждает, что предметом поисков был Святой Грааль. Впрочем, достоверных сведений о том, что тамплиеры занимались раскопками в подземельях Храма, опять-таки не сохранилось, и чем они занимались первые девять лет, доподлинно никому неизвестно. Раннюю историю ордена окутывает завеса тайны, что дает широкий простор для самых смелых и невероятных гипотез. Невзирая на то, что тамплиеры не совершили никаких особых подвигов за первые годы своего существования (во всяком случае, нет никаких документальных свидетельств этих подвигов), в Европе церковные иерархи всячески восхваляют их доблесть, бескорыстие и преподносят их чуть ли не как образец рыцарства. Когда в 1127 году Гуго де Пейн и его товарищи прибывают в Европу, их ждет настоящий триумф. В 1128 году года сам папа римский собирает совет в Труа, где находился двор графов Шампанских, и на этом совете Орден Храма получает официальное признание высших церковных иерархов. Орден является одновременно религиозной и военной организацией и представляет собой общество монахов-солдат, воинов Христа, которые сочетают строгую монашескую дисциплину с пылом и фанатизмом настоящих воинов. Сам святой Бернар, основатель ордена цистерианцев, утвердил устав Ордена. Великим магистром Ордена стал его основатель Гуго де Пейн. Согласно этому уставу, каждый тамплиер должен придерживаться бедности, целомудрия и послушания. Форменной одеждой членов Ордена стала белая ряса или белая накидка, что символизировало их отрешенность от всего суетного и мирского, готовность вести жизнь, полную чистоты и света. Отличительной чертой внешности тамплиеров были также бороды, которые ничего особенного не символизировали — просто все вокруг брились, а они нет. Устав регламентировал поведение членов Ордена вплоть до мелочей — от поведения на поле боя до ношения одежды. Воинские правила ордена были невероятно строгими — тамплиер должен был сражаться до последнего, а угодив в плен, не просить пощады или выкупа, отступить тамплиер мог лишь в том случае, если соотношение сил на поле боя — один к трем в пользу противника. В 1139 году папа Иннокентий II в своей булле дарует тамплиерам невероятные привилегии — Орден отныне подчиняется только папскому престолу и мо-

жет быть распущен только папой, а следовательно, он неподотчетен никакой другой власти. Такое привилегированное положение позволило тамплиерам впоследствии создать ни от кого не зависящую империю, раскинувшуюся на территории всех европейских государств. После совета в Труа начинается настоящий расцвет Ордена — в течение двух десятилетий членами Ордена становятся младшие сыновья почти всех знатных родов Европы, Ордену преподносят дары в виде обширных земельных угодий, огромных денежных средств — ведь по уставу каждый новый член ордена отдавал ему все свое имущество. Невзирая на то, что тамплиеры по-прежнему старались поддерживать имидж "бедных рыцарей" (они даже на своей печати были изображены сидящими вдвоем на одной лошади), в их руках оказались невиданные по тем временам богатства. Формально тамплиеры ничем не владели, фактически же являлись самыми богатыми людьми Европы. Это не говоря уж о такой мелочи, как то, что тамплиеры были освобождены от всех видов налогов. Когда Гуго де Пейн в 1130 году возвращается в Палестину, в Европе он оставляет под охраной рыцарей ордена обширные земельные владения. В 1146 году эмблемой Ордена становится алый крест с раздвоенными концами — под этим знаком они принимают участие во втором крестовом походе, возглавляемом королем Франции Людовиком VII. Алый крест, который нашивался на белые плащи слева над сердцем, тамплиеры называли "щитом, который поможет им не обратиться в бегство перед неверными". Тамплиеры действительно никогда не бежали с поля боя и быстро приобрели репутацию отчаянно храбрых, и вместе с тем, дисциплинированных воинов — лучших солдат христианского мира. Например, в письме французского короля признается, что из рук вон плохо организованный поход против турок не закончился полным провалом исключительно благодаря участию в этом походе тамплиеров. В течение следующих ста лет могущество ордена возрастает многократно — тамплиеры активно вмешиваются во все дипломатические акции, конфликты между различными монархическими династиями и церковными иерархами. Они фактически определяют внутреннюю и внешнюю политику во всех странах Западной Европы и в Святой Земле. Наглядной иллюстрацией всемогущества тамплиеров может служить конфликт между Орденом и королем Англии Генрихом III — этот король дерзнул угрожать тамплиерам конфискацией имущества. В обращении короля к Великому Магистру Ордена говорилось: "Вы, тамплиеры имеете столько свобод и хартий, что ваши безграничные возможности наполняют вас гордыней и наглостью. То, что вам так неосмотрительно дано, должно быть предусмотрительно отобрано обратно, и то, что вам было по неосторожности пожаловано, должно быть продуманным образом отобрано". Казалось бы, тамплиерам самое время бежать из Англии, спасая свои сокровища, но они и не думают бояться. Вот ответ Магистра Ордена на обращение короля: "Что говоришь ты, о король! Неуместные

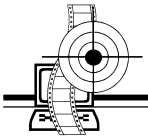
твои слова больно слышать. Пока ты будешь справедлив, ты будешь царствовать, но если ты нарушишь справедливость, ты перестанешь быть королем.". Комментарии, как говорится, излишни. Тамплиеры не ограничивались безраздельной властью над Христианским миром — невзирая на военные действия (в которых они принимают самое непосредственное участие), они налаживают самые тесные контакты с мусульманами. По некоторым данным, они поддерживали деловые отношения с сектой хашишинов, в Европе более известных под названием асассины — тамплиеров и асассинов роднил религиозный фанатизм. В те времена даже ходили слухи, что асасины состоят на службе у тамплиеров и платят им дань. Помимо войны, дипломатии и политики, тамплиеры занимались еще и банковской деятельностью. Европу и Ближний Восток покрывала сеть из пяти тысяч командорств Ордена, что позволяло тамплиерам под небольшие проценты брать на хранение ценности, транспортировать их с места на место — деньги, положенные на хранение в одну из крепостей Ордена, можно было получить в другой крепости, пусть даже расположенной в совершенно иной части Европы, по квитанции с печатью Ордена — по сути дела, тамплиеры стали изобретателями ценных бумаг. Вскоре должниками рыцарей-банкиров стали многие знатные люди Европы. Крепость, построенная тамплиерами в Париже, стала крупнейшим европейским финансовым центром — ее казначей распоряжался финансовыми делами всего королевства. Заметную роль тамплиеры играли и в интеллектуальной жизни Европы — постоянные контакты с мусульманами и иудеями позволяли заимствовать из восточной культуры новые знания и передовые по тем временам технологии. Тамплиерам принадлежали судостроительные верфи, мастерские, они занимались составлением карт, прокладкой дорог, строительством оборонительных сооружений. На своих кораблях они первыми в Европе применяют компас, их хирурги используют знания и навыки восточной медицины. Тамплиеры достигают успеха фактически во всем, за что они берутся. Впрочем, неизменная удача, власть и богатство не могли не сказаться на характере тамплиеров — они, в основной своей массе, были грубы, заносчивы. Им приписывали все мыслимые пороки того времени, в частности, необузданный разврат. Появились даже такие выражения — "пить, как тамплиер" или "ругаться, как тамплиер". Ходили упорные слухи о связях Ордена с еретиками-катарами и о том, что он принимает в свои ряды отлученных от церкви рыцарей. В конце XII века положение христианского государства в Святой Земле становится критическим — смерть короля Бодуэна IV Иерусалимского вызывает сумятицу и смуту. Оказавший деятельное участие на эти события, великий магистр Ордена Жерар де Ридфор ставит франкское королевство на порог гражданской войны. Заключенное ранее перемирие с сарацинами было нарушено, и снова начались военные действия. В июле 1187 войско тамплиеров было разгромлено в битве при Хатти-

не, спустя два месяца Иерусалим снова был в руках неверных. Крестоносцы на протяжении еще целого столетия удерживались в Святой Земле, но в 1291 году франкское королевство в Палестине окончательно пало. Последним оплотом христиан была крепость Сен-Жан-д'Акр, но и ее пришлось оставить в мае того же года. Во время обороны этой крепости тамплиеры проявили настоящие чудеса героизма, но все было напрасно. В рядах обороняющихся сражался великий магистр Ордена Вильгельм де Боже, незадолго до этого получивший серьезное ранение. Тамплиеры продолжали безнадежное сражение, чтобы дать возможность отплыть галерам с женщинами и детьми. Рухнувшие стены цитадели погребли под собой и осаждающих, и обороняющихся. После потери Святой Земли тамплиеры мечтают основать свое независимое государство. Одно время их взоры были прикованы к землям Тевтонского Ордена, основанного по их инициативе в XII веке. Тевтонцы фактически не участвовали в крестовых походах в Святой Земле, у них были свои крестовые походы — они неустанно воевали со славянами и вскоре основали на территории современной Пруссии и Калининградской области государство Ordenstaat, что в переводе означает Государство Ордена. Но суровый климат восточных земель не слишком привлекал тамплиеров, и они поселились во французской провинции Лангедок. Эта провинция фактически вся поголовно была охвачена альбигойской ересью. Суть этой ереси сводилась к тому, что весь материальный мир принадлежит Сатане, а духовный мир — Богу. Альбигойцы не признавали пышных ритуалов католической церкви, не считали распятие святым символом и, как легко догадаться, имели в лице католической церкви могущественного и непримиримого врага. Но тем не менее, тамплиеры поддерживали с альбигойцами дружественные отношения — многие еретики становились членами Ордена, а многие члены Ордена пополнили ряды еретиков. В 1209 году начался печально знаменитый крестовый поход на Лангедок. Крестоносцы убивали всех подряд, не делая различия между католиками и еретиками. Орден тамплиеров придерживался в этой бойне нейтральной позиции — тамплиеры не поддержали ни одну из сторон, они лишь сделали заявление, что истинными Крестовыми походами являются походы в Святую Землю. Тем не менее, многие крепости тамплиеров служили убежищем для еретиков, и иногда эти крепости подвергались осаде со стороны крестоносцев. Более того, тамплиеры принимали в ряды ордена многих членов лангедокской знати, тем самым спасая их от верной гибели. В 1306 году король Франции Филип Красивый принял решение уничтожить тамплиеров. Король ненавидел тамплиеров за их наглость и независимость, а также за то, что они отказали ему в просьбе вступить в ряды Ордена. Осуществить подобное намерение оказалось не так просто — ведь тамплиеры были подчинены только папе римскому. Поэтому Филип Красивый начал с того, что возвел на папский престол своего ставленника — Климента V, правда, два пред-

шественника Климента умерли при невыясненных обстоятельствах. Филип Красивый составил список обвинений ордену и разослал по всей стране приказы об аресте. В пятницу 13 октября 1307 года все французские тамплиеры были арестованы. Правда, тамплиеры были или предупреждены или сами догадывались о грядущих репрессиях — все архивы ордена и значительная часть накопленных сокровищ бесследно исчезли. Согласно легенде, сокровища были вывезены из Парижа в ночь накануне арестов и отправлены в морскую базу ордена Ля Рошель, где их погрузили на восемнадцать галер, которые отплыли в тот же день. А вот куда они направились, никому не известно — флот тамплиеров бесследно исчез. Арестованных тамплиеров подвергают допросам и пыткам. Их обвиняют в том, что они поклонялись божеству по имени Бафомет, во время тайных церемоний разговаривали с идолом в виде человеческой головы, которая наделяла их магической властью. И это не говоря уж об обвинениях в таких мелочах, как детоубийство, гомосексуализм, аборты, развратные действия во время церемонии посвящения. Арестованные признались во всем, в чем их обвиняли, (учитывая профессиональные навыки инквизиторов в подобных признаниях нет ничего удивительного). В 1312 году орден ликвидируется папой римским, а в мае 1314 года взошел на костер великий магистр ордена Жак де Молле. Филип Красивый и Климент V ненадолго пережили уничтоженный ими орден тамплиеров — 20 апреля 1314 года папа Климент V скончался от волчанки, а 29 ноября того же года погиб на охоте Филип Красивый. Во время революции 1789 потомок Филипа Людовик XVI был заключен в крепости Тампле — той смой крепости, в которой когда-то размещалось руководство ордена тамплиеров, из ее стен Людовик отравился на эшафот.



ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО



ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

Вы еще не забыли времена, которые называли “мультимедийной революцией”? Эта революция разразилась несколько лет назад и коренным образом изменила мир игр на PC. Широкое распространение CD-ROM и звуковых карт, более быстрые и производительные видеоадаптеры, — помните, какой восторг вызвало все это? Но эти новинки не вызвали бы столь бурных эмоций и остались бы мертвым железом, интересующим узкий круг специалистов, не появись игры, использующие возможности нового “железа” на всю катушку, игры, которых до той поры не было и не могло быть — игры с трехмерной графикой, оцифрованной речью и оцифрованным видео. Наибольший ажиотаж вызвали, пожалуй, игры с оцифрованным видеоизображением — еще бы, на экране монитора вдруг появлялся фильм, причем фильм, который можно не только смотреть, но и вмешиваться в происходящие в нем события. Качество изображения было не ахти какое — блеклые цвета, большая зернистость, но это ничуть не уменьшало количество восторженных возгласов. Первое, что вспоминается из подобных игр той поры — это конечно же “видеотиры” наподобие Mad Dog McCree — они-то и приобрели бешеную популярность. Но тогда же появились и несколько иные игры, на наш взгляд не менее интересные. Развлечения, которые строились на несколько ином принципе нежели “сначала стреляй, а потом думай”.

Итак, авторы игры Voyeur предлагали вам взять в руки не шестизарядный кольт или “Томми-ган” а бинокль и фотоаппарат, и, вооружившись подобным арсеналом, занять наблюдательный пост рядом с домом известного политика. Название этой игры не требует перевода — “вуайер” — такое слово имеется и в русском языке, правда встречается оно не в обиходной речи, а в медицинских справочниках, посвященных психическим и сексуальным отклонениям. Вуайеризм означает болезненную страсть к подглядыванию (наверное, и так ясно, куда и с какой целью). Но в этой игре этот чисто медицинский термин используется в несколько ином значении. Фотоаппарат может быть оружием не менее эффективным, чем Магнум сорок пятого калибра. На Западе существует целая армия фоторепортеров, постоянно охотящихся за знаменитостями — звездами кино и музыки, известными политиками. Они подстерегают свои жертвы на каждом шагу, не давая расслабиться ни на минуту. А расслабиться порой очень хочется любому человеку, пусть даже и знаменитости. Как правило, результатами деятельности охотников за сенсациями, вооруженных фотоаппаратами, становятся громкие бракоразводные процессы и политические скандалы.

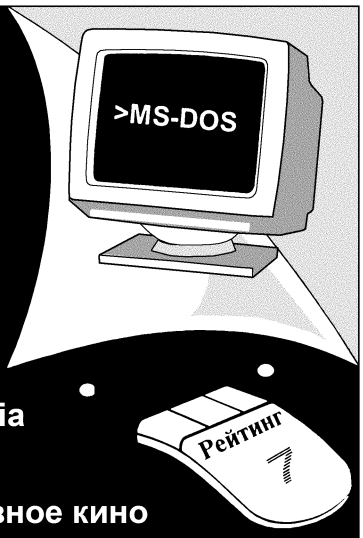
Кто-то охотится за сенсационными снимками с целью пополнить свой банковский счет, кого-то просто привлекает ни с чем не сравнимый азарт — представьте себе, раздается щелчок вашего фотоаппарата, и на пленке появляется негатив, способный разорить влиятельного человека. Азарт подобной охоты, наверное, вполне сравним с африканским сафари. На протяжении игры вы беззастенчиво заглядываете в чужие окна и копаетесь в чужом грязном белье. Хотя в этой игре вы можете, например, предотвратить убийство.

Как и всякая популярная игра, Voyeur недавно обрел свое продолжение. Разумеется, в сравнении с первой частью возросло качество видеоизображения, стал более сложным и интересным сюжет игры и сама игровая механика. Но суть осталась неизменной — вы все так же бесцеремонно вмешиваетесь в чужую личную жизнь.

Обе игры построены на реальном видео и имеют один и тот же принцип — выхватить из нескольких параллельных потоков аудио/видеоинформации нужные сведения и сделать правильные выводы. Игры предусматривают несколько вариантов сюжета, поэтому их интересно будет пройти даже несколько раз. Так как имеет место быть масса диалогов, и понимание их критично для прохождения, то игрокам, не знающим английского, пришлось бы довольно тяжело, если бы не появившийся русскоязычный вариант Voyeur II.

Voyeur

Наблюдатель



Год выпуска	1994
Распространитель	Philips Media
Разработчик	InterWeave
Категория	Интерактивное кино

Минимальные условия	486-66	4 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-75	8 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Lo Res		
Размер	1 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

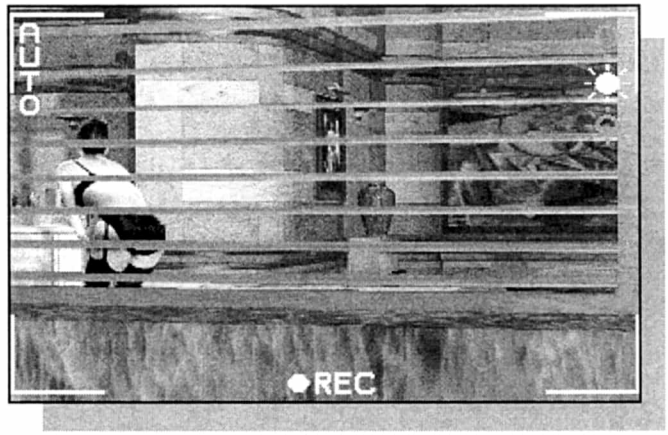
8 7

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	8

Общая оценка **7**

Эта игра предлагает вам окунуться в атмосферу слежки за жизнью богатых людей, с целью наживы на их слабостях. Причем дивиденды можно попробовать получить как в денежном, так и в моральном эквиваленте (стать, например, знаменитым). Весь сюжет закручен на том, что в одной семье происходит переоценка ценностей у "младшего поколения" — это заставляет более взрослую часть искать себе новое место.



Ваш фотоаппарат всегда готов к употреблению

Итак, в одной богатой семье жили миллионер Рид Хоук (**Reed Hawke**), его сестра Маргарет (**Margaret**), двое дочерей милионера Джессика (**Jessica**) и Кло (**Chloe**), и сын миллионера Зак (**Zack**). Все шло хорошо до определенного момента. Но отец нашел себе молодую любовницу, у которой, между прочим, оказались садистские наклонности. Он эти наклонности взрастил и приставил ее к делу — убийству ненужных людей. И вот дело дошло до своей семьи.

Кого же постигнет смерть: Маргарет, Зака, Кло или Джессику? Вот на этот вопрос вам и предстоит ответить. Также вам предлагается выбор — перед убийством попробовать спасти жертву или, засняв убийство, отдать этот материал полиции.

Вообще-то вы следите за этой семьей не просто так. Просто скоро будут выборы в местные органы власти. Рид Хоук — один из самых главных претендентов на вакантное место. Его противники вместе с полицией нанимают вас для слежки и сбора компромата на этого политического деятеля.

Итак, все готово для того, чтобы проверить вас на то, какой вы "подсматривальщик".

Игра от начала до конца построена на реальном звуке и видеоизображении, так что все претензии по качеству последних предъявите своей мультимедиа.

Управление

Все управление осуществляется исключительно мышью. Потому обязательно запустите соответствующий драйвер, не то игра не пойдет. В самой игре вам придется внимательно следить за курсором мыши. Сразу оговоримся, левая кнопка мыши приводит к активации нужного действия (ежели оное возможно), а правая — к выходу в предыдущее состояние. То есть, если вы смотрели на фотографию, то по правой кнопке вы выйдете из режима просмотра. Еще раз щелкнув ею, вы выйдете из комнаты. Третье нажатие на правую кнопку мыши приведет к выходу из режима просмотра, и вы окажетесь в комнате, откуда проводите наблюдение.

Управление в комнате

Богатые пока что не плачут

Посмотрев заставку, вы попадете в комнату, из которой происходит наблюдение за соседями. Тут выделяются несколько предметов:

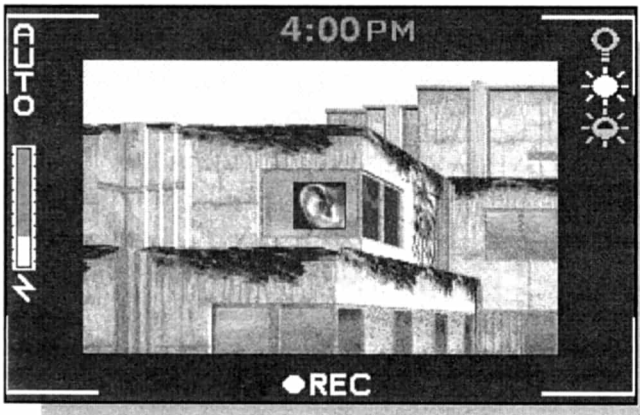
Во-первых, это видеокамера у окна (**View Hawke Manor**). Щелчок левой кнопки мыши приведет к тому, что вы прильнете зрачком к глазку видеокамеры и, собственно говоря, тут и пойдет основная часть игры.

Во-вторых, в левом нижнем углу есть пиктограмма выхода из игры (**Quit**). Что она делает, надеемся, понятно.

На столике лежит альбом с четырьмя фотографиями (**Send Tape**). Там расположены фотографии тех, кого могут убить. Это Зак, Маргарет, Джессика и Кло. Наведясь на одну из фотографий и щелкнув на ней левой кнопкой мыши, вы пошлете ему (или ей) свои видеоматериалы. Это позволит вам попробовать спасти того, кому по вашему мнению грозит опасность, но зачастую платой за это будет ваша гибель от пули секретарши Хоука.

Если вы наведете курсор на телефон, стоящий справа, то вы позвоните в полицию (**Call to Police**), но тогда вам придется предоставить какие-либо интересные кадры, иначе вас обругают, и вы вернетесь обратно.

Также вы можете посмотреть телевизор (**Watch TV**) и, если совсем скучно, видеомагнитофон (**Review the Tape**). Но это просто развлечение. В нужный момент эти вещи применяются автоматически.



Камера смотрит в мир

Управление в режиме видеокамеры

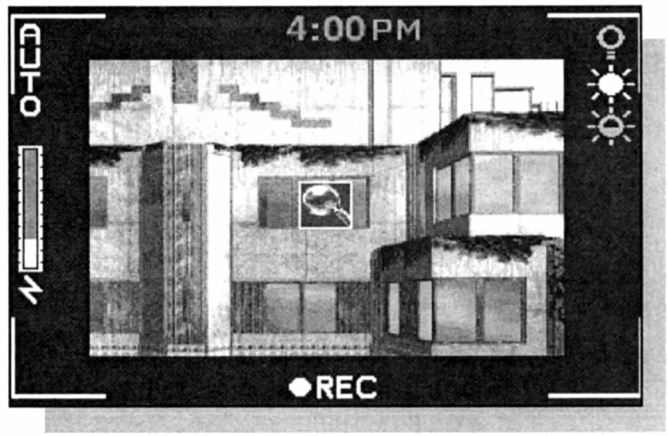
Когда вы решите начать подсматривать за буднями миллионеров, вы щелкнете левой кнопкой мыши на видеокамере и окажетесь в режиме просмотра.

Тут вам следует обратить внимание на несколько вещей.

Полоска слева — это уровень энергии, который постепенно понижается. В тот момент, когда энергии больше не будет, вы закончите просмотр событий данного промежутка времени. Таким

образом, у вас как бы есть определенный лимит времени на просмотр каждого временного помежутка. Кстати, если вы забыли, сколько сейчас времени (в игре), то вы его можете легко посмотреть в верхней части экрана.

В правой части монитора вы увидите три символа. Это автоматическая настройка камеры на освещеность. Эти символы помогут вам всегда быть в курсе относительно смены дня и ночи.



Мучительный выбор окна для подглядывания

Изначально вы смотрите на дом и видите перед собой почти в центре экрана курсор. Вы можете наводить его на окна разных комнат, при этом он изменяет форму. Его вид определяет ваши дальнейшие действия:

Изображение креста — это означает, что вы ничего не можете сделать. Даже посмотреть, что находится в комнате.

Изображение лупы — вы можете посмотреть на изображение комнаты в статическом режиме. Поводив мышкой по экрану, вы увидите, что на некоторых предметах курсор опять становится лупой. По левой кнопке мыши вы сможете рассмотреть этот предмет более подробно. Иногда следует еще несколько раз нажать на левую кнопку мыши, чтобы вы смогли рассмотреть все части (например, посмотреть все газетные вырезки).

Изображение уха — вы ничего не увидите в этой комнате, закрытой шторой или жалюзи, но ваша камера может помочь вам расслышать, о чем там говорят.

Изображение глаза — тут идет действие, которое вы можете посмотреть.

Иногда несколько интересных роликов идут одновременно, и вам приходится выбирать, что более важно посмотреть и записать, а иногда приходится просто переключаться между событиями. Каждое ваше действие (просмотр вещей, подслушивание и видеоролики) записываются камерой автоматически.

Действующие лица

Рид Хоук

Бывший военый летчик. Летал в Корее. После войны занялся бизнесом и создал собственную компанию. В скором времени должен баллотироваться в местные органы политической власти. Миллионер. Внешние данные: самый старый мужчина в игре.

Секретарша

Доверенное лицо Хоука. Очень предана шефу и является его любовницей. Достаточно опасна, так как неплохо владеет огнестрельным оружием. Внешние данные: держится уверенно и ходит в короткой юбке. Очень симпатична.

Маргарет

Сестра Хоука. Имеет премию в области литературы. Безумно завидует брату и хочет воспользоваться частью его капитала, дабы обеспечить себе старость. Внешние данные: по возрасту это самая старшая женщина.

Зак

Единственный сын Хоука. Это главный и, наверное, единственый наследник всего капитала Хоуков. В данный момент работает в фирме отца. Внешние данные: молодой европеец.

В чем это он ее убеждает?

Жена Зака

Молодая женщина, страдающая от отсутствия внимания к ней со стороны мужа. Впрочем, это не помешает ей почти близко сойтись с Кло (а может, и поможет). Зовут ее Лора. Внешние данные: блондинка.

Джессика

Старшая из дочерей Хоука. В данный момент работает мало, почти все время уделяя своему приятелю. Она безумно влюблена в него и сделает все, что тот пожелает. Внешние данные: имеет волосы каштанового оттенка (шатенка).

Приятель Джессики

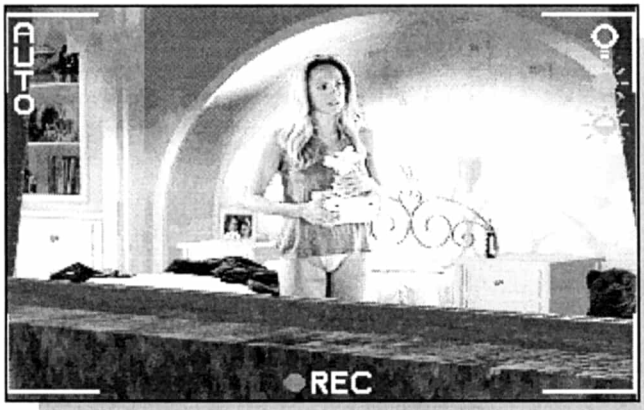
Японец по происхождению, этот мужчина живет под вымышленным именем, дабы войти в доверие к кому-либо из Хоуков и использовать полученную информацию в корыстных целях. Внешние данные: японец.

Кло

Вторая дочь Хоука. В данный момент обучается в университете. По ходу игры ей придет извещение о том, что ее снимут со стипендии, в связи с ее фамилией. Внешние данные: брюнетка, самая молодая женщина.

Франк

Служащий охраны дома. Он тайный любовник секретарши Хоука. Появляется в игре очень редко. Внешние данные: похож на Зака, но старше его.



Она и не подозревает, что за ней подглядывают

Сценарий

Все действие укладывается в два дня — субботу (**Saturday**) и воскресенье (**Sunday**). Начнется ваше наблюдение в 4.00 дня в субботу, и наверняка произойдет убийство в 10.30 вечера в воскресенье.

Вы будете наблюдать за событиями при помощи видеокамеры. Но эта камера имеет один существеный недостаток — она очень быстро расходует батарейки и, пока вы заменяете их, проходит некоторое время. В связи с этим игра носит несколько дискретный характер. То есть, вы смотрите, слушаете или разглядываете предметы, а потом энергия кончается, и вы затем смотрите действия из другого временного промежутка.

4.00

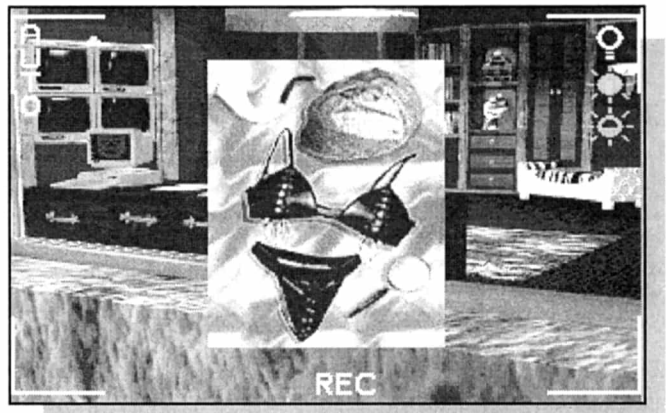
Это время отведено вам для знакомства с семьей Хоуков. Пройдитесь по всем комнатам и обязательно найдите в одной из них (левой верхней) компьютер с информацией о мистере Хоуке и его родственниках. Если вы проведете за чтением все отведенное время, то можете считать, что не потратили его даром.

7.00

В это время состоится приезд всех родственников на семейное собрание. Основная часть действий будет расположена в холле, расположенном в центральной части дома на первом этаже. Тут вы увидите, что родственнички-приятели отнюдь не хорошо относятся друг к другу.

7.30

Это время подтверит все ваши догадки о нескольких лагерях в доме Хоука. Вам наверняка понравится сцена, когда Кло, которую, случайно обознавшись, схватит Франк, надает тому достаточно больно. Помимо этого, продолжите поиск информации о том, что же представляют собой жители данного дома.



Мечта фетишиста

Еще никого не убили, а полиция тут как тут

8.00

В это время вы можете посмотреть достаточно откровеную сцену в спальне Кло (флигель справа на втором этаже). Также послушайте разговоры, которые будут идти "за закрытыми дверьми". Из них вы сможете уяснить, что в семье есть несколько групировок, противостоящих друг другу.

10.00

Началось воскресенье.

Если вам нравятся эротические сцены, то вам наверняка понравится сценка в одной из правых комнат на втором этаже (в этой же комнате стоит компьютер, а вообще, это комната секретарши). Тут вы увидите, что у секретарши есть собственый любовник, над которым она издевается (садистка — одно слово) и прячет от любопытных глаз. Также обратите внимание на комнату Джессики (это во втором этаже левого флигеля).

2.00

Теперь посмотрите на предметы, оставшиеся в комнатах. В холле — бутылка пестицида. В комнате Джессики — нож и газетные заметки о взрывах на химзаводах (висят на стене). В комнате секретарши в компьютере прочитайте сообщение от охраны, где будет рассказано про одного из находящихся в доме людей.

4.30 — 10.00

В это время вам предложат узнать некоторые фамильные тайны семьи Хоук (так, фамильные драгоценности спрятаны в горшке с цветами, а Джессика — наркоманка). Ежели вы внимательно будете следить за всеми событиями дома, то узнаете, что у всех членов семьи есть не только человеческие недостатки, но и грешки, за которые каждого из них могли бы засадить лет эдак на "-дцать" (например, приятель Джессики — террорист, уже совершивший несколько терактов). Кроме того, порядочность здесь нисколько не ценится, так что все это скорее какой-то публичный дом (сами все увидите).

Политическая реклама

Очень важный момент будет примерно в середине десятичасового просмотра, когда в комнате Кло и Джессики (на этаж ниже) будут идти разговоры, один из них должна подслушать секретарша.

10.30

Самое главное здесь — точно узнать, кого убьют.

Кто убьет, можно сказать заранее — это будет Рид Хоук. Так что ищите изображение глаза во всех комнатах и обязательно посмотрите ту, где этот старикашка будет участвовать.

Что бы там ни происходило, знайте — в конце будет обязательная гибель одного из персонажей. В принципе, нам достоверно известен факт, что убийство удалось предотвратить, но повторить столь замечательный результат при всем желании не удалось.

Возможные варианты:

Смерть Зака — то ли выстрел в грудь, то ли укол чего-то ядовитого.
Место действия — личные апартаменты жертвы.
Повод — проблемы с работой, в частности исчезновение дискеты с секретными данными относительно некоторых проектов.

Смерть Кло — укол сильнодействующего наркотика в лошадиной дозе.
Место действия — ее спальня.
Повод — шантаж с целью получения денег на обучение.

Смерть Маргарет — ее сбросят с лестницы.
Место действия — рабочая комната Хоука и соседняя слева.
Повод — сокрытие от Хоука кольца, которое может скомпрометировать его на предстоящих выборах.

Смерть Джессики — удушение.
Место действия — ее комната.
Повод — сбор компромата на отца с целью его шантажа.

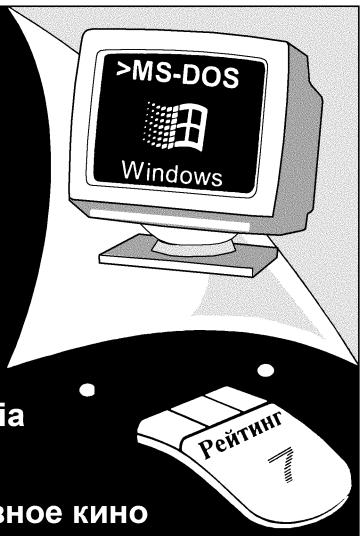
Пароль

Перед началом игры вас попросят ввести пароль. Ежели вы знаете его — просто введите нужные четыре цифры. Если этот код вам неизвестен, попробуйте ввести его наугад, вдруг да угадаете. Маленькая подсказка: после неудачного запуска посмотрите в директории, где находится игра, тут может появиться файл с кодом — (**Voyeur.dat**). В некоторых случаях — пароль **3333**.

Не забудьте ввести код

Voyeur 2

Наблюдатель-2



Год выпуска	1996
Распространитель	Philips Media
Разработчик	InterWeave
Категория	Интерактивное кино

Минимальные условия	486-66	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-75	16 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Lo Res		
Размер	2 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

7 6

ИСПОЛНЕНИЕ

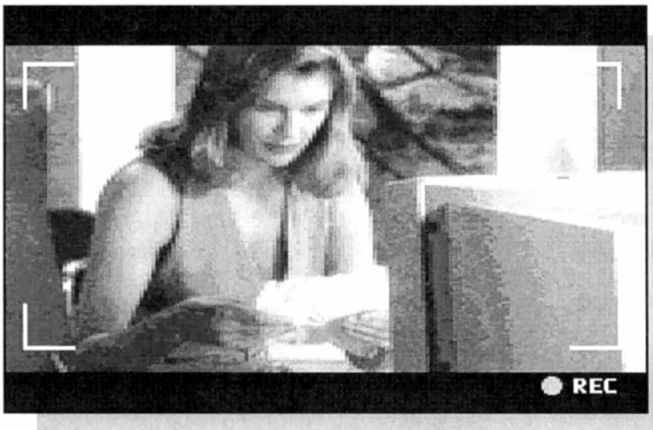
ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	7

Общая оценка **7**

Сама игра задумана очень хорошо. Этого не отнять. Но все-таки, качество реализации оставляет желать лучшего. Пожалуй, можно было бы как-то сделать игру более управляемой и спокойной. Прелести в игре возникают, когда начинаешь рассматривать эту игру как пародию на один из бесконечных мексиканских сериалов (ну в крайнем случае, “Санта-Барбара”). Тогда становится просто интересно смотреть в экран и ничего не делать. Даже жалеешь, что тут нет возможности дать провести убийство и потом шантажировать убийцу. Сюжет игры прост, как и в любом сериале. Богатый дядя умер. Вся его семья — дети, воспитатель и любовница — собрались вместе, чтобы выслушать завещание. Ну-ка, угадайте, кому все достанется? Правильно, любовнице! Что тут началось! В итоге, если вы не вмешаетесь, то ее прихлопнут. А если вы вмешаетесь, то может и нет. Вот так. Если вы играли в первую часть игры, то вы сразу заметите изменения в игровом процессе. Это, во-первых, непрерывность действия (то есть теперь нет дискретных промежутков времени, как в прошлой части игры). Вы можете снимать (а это по-прежнему происходит автоматически) на видеокамеру происходящие события, не производя подзарядку. Вы можете посмотреть происходящее в любой комнате, вне зависимости, есть ли там действие или нет (кстати, если в комнате долго ничего не случается, происходит “ускорение” времени — до ближайшего события в этой комнате). Так что вы не увидите никаких привычных иконок глаза, уха и лупы. Теперь необходимо постоянно переходить из комнаты в комнату в поисках новых данных. Несколько слов о графическом исполнении. Оно достаточно хорошего качества. Все изображение — оцифрованное видео (а вы думали — два диска). Конечно, по телевизору, где идут сериалы, картинка показывается получше, но понять, кто что говорит и во что он одет, можно. Звуком мы не избалованы, так что и этот хорош. Да, еще одна вещь. В игре будет очень много диалогов и споров, так что или учите английский, или покупайте русскую версию (последняя уже появилась).

Сюжет игры

Итак, имущество разделено, и довольных нет. Одни недовольны тем, что им ничего не досталось, другие — тем, что им досталось слишком многое, и в большей своей части это враги. Классическое продолжение — убийство наследницы и детектив о долгом поиске убийцы. Но это будет только в том случае, если ничего не случится необычного. Именно роль этого необычного и предначертана вам. Вы — любитель подсматривать за чужими семьями — и ранее (Voyeur) вам удалось внести ясность в одно очень громкое убийство.Слава, пришедшая за этим, вам не пришлась по душе (вы ведь любитель уединения и бесконечного записывания всего на видео- и фотоленты), и вы удалились в глубинку. Но и тут, находясь в своей комнате, вы, подсматривая и записывая все на видеоленту, видите, что готовится новое убийство. Теперь вашей задачей будет не просто фиксация происходящего (как в первой части), но и попытка предотвратить преступление. Для активных действий вы имеете винтовку с одним только патроном. Именно этой винтовкой вам и придется воспользоваться, чтобы спасти кому-то жизнь. Несколько слов о месте, где вы находитесь. Эта небольшая хижина, стоящая на некотором удалении, обеспечивается всем необходимым посредством генератора. К сожалению, недавно произошла авария, и через некоторое время энергия закончится. В доме есть несколько потребителей энергопитания — радио, солнечные батареи (которые ночью только потребляют) и ваша видеокамера. Вам необходимо будет отключить несколько источников, что-



А вот прочитать записку у вас не получится

бы не остаться без энергии вообще. Главное, помните: вы — "маньяк с кинокамерой", и потому все события, которые вы подсмотрите, автоматически будут записаны на пленку (кстати, последнюю надо будет еще и найти). Вы можете легко воспользоваться ружьем в любой момент (найдя также патрон к нему), и например, просто убить кого-либо, а можете просто разбить какую-нибудь дорогую штучку. Начав играть, вам необходимо выполнить следующий перечень действий: обеспечить себя энергией до конца игры; начать наблюдение за домом напротив (записывая все автоматически) и понять, что же там происходит; получить на руки три видеоролика, доказывающих повод для убийства, возможность его совершения и попытку приведения задуманного в жизнь; в момент возможного убийства вам необходимо выстрелом предотвратить его.

Если вы поймете, что убийство происходит, и вы его остановите, но не будете иметь фактов того, что это могло быть убийственно, то вы садитесь в тюрьму за хулиганство.

В игре по ходу действия могут идти сразу несколько событий. Вам нужно постараться посмотреть кусочками все и поняв, что к чему ведет, полностью записать только нужные. Конечно, для этого вам понадобится еще и удача.

Управление

Управление осуществляется мышкой. Попав один раз в игру, вы поймете, как просто с ней обращаться. Причем вы сможете научиться пользоваться только левой кнопкой мыши (правая в игре не задействована). Все просто: курсор в виде стрелки налево/направо — поворот в ту сторону и подход к расположенным там предметам. Это происходит при подводе мышки к краю экрана. В центре экрана обычно курсор принимает вид ромба с точкой в центре. Если цвет его желтый, то это значит, что вы можете совершить некое действие (взглянуть в глазок фотоаппарата, взять патрон или еще что-нибудь). Иногда это действие сначала приближает некоторые предметы для более детального рассмотрения. Вы можете выйти из этого режима, щелкнув левой кнопкой мыши, когда цвет ромбика — синий. В остальных же случаях синий ромб не дает никакого эффекта. Когда вы смотрите в фотоаппарат, вы видите несколько комнат. Справа от него есть карта, на которой изображен план дома, и все комнаты подписаны. Для того чтобы посмотреть события в какой-либо комнате, надо навестись на нее и щелкнуть левой кнопкой мыши. Выход также по щелчку. Аналогично и с винтовкой, только без звука. Около фотоаппарата есть кружка. Щелчок на ней выведет меню:

Выход (Exit)
Это выход из игры в любой момент.

Пауза
Это позволит вам куда-нибудь отлучиться, зная, что никто никого не убьет, пока вы отдыхаете. Автоматически включается, когда вы обращаетесь к кружке.

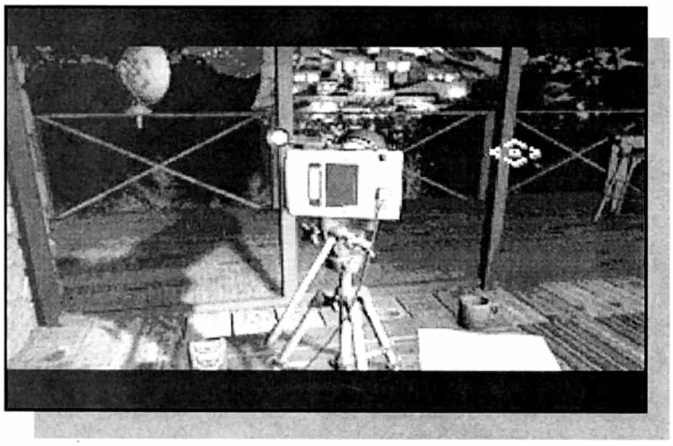
Продолжить (Continue)
Вернуться в игру, чтобы продолжить ваше продвижение.

"Остановись, мгновенье, ты прекрасно"

Комната

Комната, из которой вы будете вести наблюдение, заслуживает особого внимания. В ней стоит достаточно много предметов, с которыми необходимо произвести какие-либо действия, чтобы успешно пройти игру. Здесь вам нужно будет найти винтовку, взять к ней патрон, зарядить в видеокамеру кассету (найдите ее, и все остальное произойдет автоматически). Тут вам придется изменить режим электропитания, чтобы энергии хватило до конца игры. А также здесь можно найти некоторое количество вспомогательного материала. Вот про вспомогательные вещи здесь мы и поговорим (все остальное в решении).

Проектор
Здесь вы можете посмотреть информацию о том, что было при постройке этого дома. Вы увидите несколько слайдов, где будут показаны миллионер и его любовница, а аудиокасета проговорит вам соответствующие фотографиям фразы. Если вам дорого время, не смотрите его — вы можете пропустить интересные события в игре.



Фотоаппарат — орудие шантажа

Радио
Этот приемник будет рассказывать вам о событиях в округе (беседы с "шишками", прогноз погоды и т.д.). Это безусловно, интересно, но на это уходит очень много энергии.

Дистанционный пульт
Лежащий около камеры пульт вызвал множество загадок. Возможно, он влияет на фокус камеры, но мы ничего

Опустите камеру пониже

точно утверждать не будем, так как эксперименты с этим предметом успехом не увенчались.

Кружка

Если вы хотите отойти от игры и при этом остаться в том же сюжетном месте, что и сейчас, найдите около камеры кружку и щелкните на ней левой кнопкой мыши и спокойно идите по делам. В противном случае, игровое время будет идти.

Карта дома

Очень полезная вещь! В нее желательно заглядывать хоть иногда, так как там указаны и подписаны комнаты в доме. Мы будем в описании обязательно ссылаться на карту, потому приведем полное описание комнат и переходов между ними. На каждую комнату приходится одно окно.

Общий Зал (Great Room)

Это самая большая комната и центральная. В ней будет происходить начальное действие с зачитыванием завещания. Кроме того, эту комнату часто будут посещать люди, переходящие из одного места в другое. Из этой комнаты можно попасть в любую другую.

Комната Колина (Guest Room)

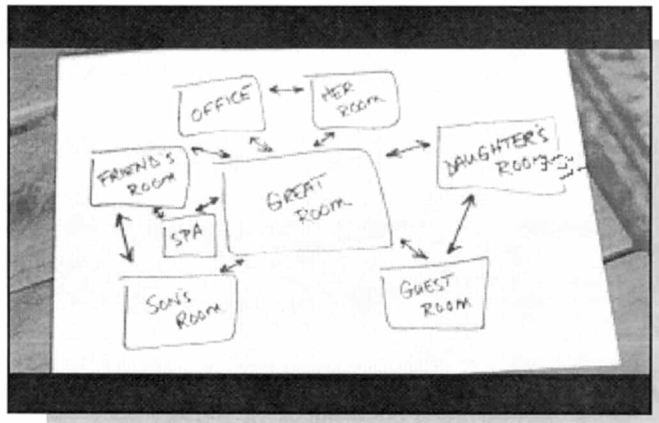
Расположенная в правом нижнем углу карты, эта комната служит местом отдыха любовника дочери миллионера (Колина). Из этой комнаты можно пройти только в Общий Зал и Комнату Рейчел.

Комната Рейчел (Daughter's Room)

Комната дочери миллионера Рейчел находится как раз над комнатой Колина. Из этой комнаты можно пройти только к Колину и в Общий Зал.

Комната Элизабет (Her Room)

Элизабет пользовалась особым доверием у миллионера, потому он построил ей комнату на самом верху справа и соединил проходами с Общим Залом и Офисом.



"На плане он обозначен буквами МЖ"

Офис (Office)

Это место, где стоит компьютер. Отсюда можно попасть в комнату Элизабет и Общий Зал.

Бассейн (Spa)

Бассейн расположен на втором этаже слева. Это маленькая комната, в которую редко кто заходит. Отсюда можно попасть в комнату Сильвио и Общий Зал.

Комната Сильвио (Friend's Room)

Комната, отведеная для друга семьи Сильвио. Так как он является воспитателем и наставником Питера, то в комнату последнего есть прямой проход. Кроме того, из комнаты Сильвио можно попасть в Бассейн и Общий Зал.

На самом-то деле они хотят убить друг друга

Комната Питера (Son's Room)

Здесь живет сын миллионера Питер. Из этой комнаты можно пройти в Общий Зал и Комнату Сильвио.

Прохождение игры

Всего в игре есть два сценария развития. Чаще всего выбирается вариант 1, но иногда бывает, что начинает развиваться второй. Для смены сценария надо загрузить игру заново. Очень просто определить, какой сценарий будет развиваться, начав игру и дав Элизабет (так зовут любовницу-наследницу) умереть. Ес-ли при сообщении о смерти вы услышите, что ее смерть — случайность,значит действует первый вариант. А если вы узнаете, что это было самоубийство, то второй. После этого начните игру заново и сюжет, вероятнее всего, повторится.

"Я тебя породил, я тебя и убью"

Приготовление

Если вы сразу же начнете подсматривать за событиями в семье, то вы, скорее всего, не сможете наблюдать все до конца (не хватит энергии). Поэтому сначала идите направо. Вы подошли к столу. Возьмите из ящиков под пись-

Да бросьте вы видеокамеру и идите познакомьтесь с девушкой

менным столом патрон к винтовке и кассету, на которую будете вести запись. Потом щелкните на ящике справа, с надписью "**Solar Meter**". Он откроется, и вы увидите горящее табло. Выключите его, нажав на кнопку "**Display**". Потом снова идите направо. Теперь вы окажетесь перед экраном и радио. Подойдите к радио. Оно работает. Выключите его, нажав на кнопку внизу. Все, теперь вы спокойно сможете рассмотреть все ролики до конца. Снова идите направо, но не рвитесь сразу к фотоаппарату. Слева есть кодовый замок. Наберите на нем 2873. Теперь, если вы возьметесь за ручку справа, то у вас в руках окажется ружье с оптическим прицелом. Если вы двинете мышь вправо, то перекрестье станет красным, и вы услышите щелчок. Это вы вогнали патрон в ствол. Разрядите ружье, сдвинув мышку влево, и, щелкнув не в окне, вы уберете ружье обратно. Все, теперь можно начинать играть. Скорее всего, вы успеете на самый конец зачитывания завещания. Заодно и познакомитесь с главными действующими лицами. Читает завещание воспитатель детей Сильвио. Это немолодой мужчина. Элизабет, любовница и невероятно почему оказавшаяся наследница (нам как-то не поверилось, что это прихоть богача, хотя на протяжении всего фильма это нам пытались доказать) — единственная темноволосая женщина в игре. Один из двоих молодых людей — сын усопшего — Питер. Сидящая справа девушка — Рейчел — дочка миллионера (сестра Питера). А слева — жена Питера — Келли. Второй молодой человек — Колин (более высокий) — приятель Рейчел. Он адвокат фирмы. Вот и все действующие лица. Расскажем о них немного подробнее.

Сильвио

Старый друг семьи, он занимался воспитанием всех детей, но большее влияние он имеет на Питера, которым почти управляет. Он начинал работать вместе с умершим богачом и помогал тому строить институт Аротакос (который является теперь очень солидным и доходным местом). В данный момент он — один из управляющих этого института.

Элизабет

Любовница умершего миллионера. До этой связи она была простой лабо-

Вы здесь третий, но не лишний

ранткой в институте Аротакос, но теперь она становится почти полноправной властительницей этого заведения. Ее власть стала так велика, что она может выкинуть всех других за дверь и спокойно продолжить жить. Имеющиеся в вашем распоряжении фотодокументы (снятые ранее), говорят о том, что она была действительно влюблена в богача.

Питер

Сын и главный наследник, как считалось ранее. Именно его воспитанию уделял больше всего внимания Сильвио, явно с тайным желанием получить большую власть над Аротакосом. Главной чертой этого персонажа является полное отсутствие воли и тяга к любой юбке.

Рейчел

Сестра Питера разительно отличается по характеру от него. Это железная дева, понимающая, что ей нужно, и способная пойти на все, чтобы добиться своего. По сути, она стремится избавиться от брата, чтобы начать править Аротакосом, и для этого у нее появилась реальная надежда в связи с завещанием.

Колин

В школьные годы Колин и Питер были друзьями. Они были "не разлей вода" до тех пор, пока оба не влюбились в одну и ту же девушку (Келли). Сначала та выбрала Колина (более красивого), но затем ушла к Питеру и стала его женой. Однако Колина подобрала Рейчел и помогла ему продвинуться в Аротакосе. Скорее всего, это произошло только из желания навредить Питеру.

Келли

Девушка, до сих пор ищущая своего принца. Она так и не смогла позабыть свою первую любовь (Колина). По характеру она так же слаба, как и ее муж, только еще не успела полностью попасть под влияние Сильвио.

Вариант убийства номер 1

Сразу после зачитывания завещания посмотрите в комнату Колина (на карте это **Guest Room**). Подождите, пока не придут туда Питер и Рейчел. В разговоре Питер скажет, что отец оставил Элизабет какое-то послание в компьютере и попросит у своей сестры наркотики (он наркоман). Та даст их ему, но предупредит, что при одновременном приеме их и спиртного, наступит паралич. Это очень важно! Потом можете наблюдать за происходящими событиями, как вам заблагорассудится. Мы вкратце опишем, что там происходит. В семье буря. Если дети и были готовы принять кого-то из них, как главного наследника и управляющего исследовательским институтом Аротакос (это главное наследство, приносящее бешеные деньги), то назначение на эту роль любовницы привело их в ярость. Попытки жены Питера сгладить ярость ни к чему не приведут. Далее вы узнаете, что Келли была любовницей Колина, затем ушла к Питеру, но скучает по нему. Рейчел занимается какими-то опасными опытами и всюду сует свой нос. Сильвио озабочен уговорами всех, чтобы отдать место председателя Питеру, и так далее. Пока машина не попросит второй диск, повторим, можете смотреть все, что вам будет интересно. Перед самым концом диска номер 1 вы можете посмотреть, как Элизабет во время любовной сцены узнает, кто чем занимается в Аротакосе. Так, Рейчел ведет генетические исследования,

и у нее проблемы, а Сильвио перевел в институт левые деньги и использует Питера как марионетку. После смены дисков смотрите за происходящими событиями в комнате Рейчел (**Daughter's Room**). Тут вы узнаете, что Рейчел боится, что ее работы (где уже произошли несчастные случаи с людьми) прикроют, а ее выгонят. У нее появились вполне обоснованные мотивы для беспокойства. Это повод для убийства. Затем выходите отсюда и смотрите, как Рейчел идет в комнату к Элизабет (**Her Room**) и берет там какой-то пузырек. После этого вы можете посмотреть, как она натравливает Питера на Элизабет, а потом, якобы пытаясь обсудить его поведение с Элизабет в главной комнате (**Great Room**), наливает наркотик в вино, а потом идет с ним к Элизабет в бассейн (**Spa**). Тут вы можете взять винтовку и, когда Рейчел попытается дать бокал отравленного вина Элизабет, выстрелите в тот момент, когда ни в кого не будете целиться (иначе вы сядете за убийство). Все, вы сорвали преступление. Конец игры.

Вариант убийства номер 2

Перейдите в комнату Сильвио (**Friend's Room**). Подождите и посмотрите, что там будет. Вообще-то, вы можете посмотреть сначала события, произошедшие в комнате Колина, а сразу после этого начинается ролик и в этой комнате. Потом просто следуйте всегда за Сильвио. Не пропустите момент, когда Сильвио придушит Колина. Это очень просто. Перейдите в комнату к Элизабет, и когда там начнется ролик, срочно перейдите в комнату к Питеру. Там все и произойдет. Это показывает, что Сильвио знает, где оружие. А потом он сходит к Колину, пока того нет, и возьмет у него из стола нож. После смены дисков сразу отправьтесь в комнату к Сильвио. Там Сильвио положит нож в стол. Затем подождите сцену в комнате Элизабет. Как только она начнется, сразу переходите в комнату к Сильвио. Первая сцена тут не так интересна, в ней Питер спросит Элизабет про то, кому она решила отдать Аротакос, и та скажет, что Рейчел. Это расстроит Сильвио, и он скажет что Элизабет ходит по краю Ада. Затем дождитесь второй сцены. В ней он достанет нож и уйдет (теперь Сильвио вооружен). Теперь мы имеем повод и оружие убийства у Сильвио. Ваша задача — не допустить убийства. Для этого сначала отправьтесь к Питеру. Наверняка сестра поговорила уже с ним, и он застрелится на глазах у своей жены. Теперь самое главное. Придет Сильвио и позвонит Элизабет о встрече по домашнему телефону. После этого он отправится к Элизабет. Возьмите винтовку, и когда он появится в комнате, стреляйте. Только ни в кого не попадите. Если все прошло успешно, вы прошли игру!

Ваша рука не дрогнет

Примечание

Как уже было сказано, невозможно определить, какой вариант будет работать в данный момент. Поэтому старайтесь просмотреть все необходимые ролики (это те, которые приведе-

ны в описании). Это не так-то просто — некоторые из них идут параллельно, кроме того, в игре достаточно много роликов, посвященных взаимоотношениям между членами семьи. Среди последних есть несколько любовных (два таких вы сможете посмотреть по ходу дела). Ежели вы решили, что сейчас идет вариант убийства номер один, и вы начинаете наблюдать, как Колин занимается любовью с Келли и к ним присоединяется Рейчел (узнать этот ролик можно по тому, что Колин хочет уколоться, но не успевает), то это означает, что вы ошиблись, и сейчас произойдет убийство Элизабет в ее комнате. Срочно хватайте винтовку и отправляйтесь туда. Ну а если вы следуете варианту номер 2 и видите, как Сильвио идет с ножом к Элизабет, но потом резко поворачивает и идет обратно, то это значит, что вы опоздали, и Элизабет уже приняла бокал с наркотиком из рук Рейчел.

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

В предыдущем выпуске нашей **СУПЕР**Энциклопедии мы рассказали вам о бурной истории жанра ролевых игр. Ныне, увы, в этом некогда популярном жанре на IBM наблюдается полный застой — количество новых игр исчисляется считанными единицами, и каждая из них становится событием, исключительно в силу того, что является новинкой, а истосковавшиеся по чему-нибудь новенькому и доселе непройденному, широкие массы фанатов-ролевиков готовы прыгать от радости при виде чего угодно. Как ни странно, несравнимо лучше дела обстоят с ролевыми играми на телеприставках нового поколения (Sony PS, Sega Saturn) — эти платформы буквально захлестнул поток ролевых игр японского происхождения. Но на IBM эти игры, среди которых попадаются подчас и весьма удачные, появляться почему-то не спешат. По всей видимости, все создатели ролевиков увлеклись созданием новых многопользовательских миров в Интернет (The Realm, Ultima Online, Darksun Online, EverQuest — это только лидеры, а сколько маленьких игровых систем). Что, в общем, хорошо и правильно; что ни говори, а ролевая игра для одного игрока — это вырождающееся явление. Но что же делать-то нам, когда Интернет пока стоит дорого, да и покупать на Западе под заказ CD и оплачивать игровое время по кредитной карточке явно доступно пока не каждому?

Ну да хватит о грустном, поговорим лучше о играх, описание которых включено в этот том **СУПЕР**Энциклопедии.

Druids сложно назвать новинкой, но это, пожалуй, одна из самых удачных ролевых игр последнего времени. Герой этой игры попадает в мир своих сновидений, мир, живущий по совершенно иным законам, нежели наш. В этом мире действуют силы магии, и правят им друиды — хранители древних магических секретов. Как выясняется, между друидами нет единства, а конфликт столь могущественных существ может иметь весьма разрушительные последствия. И вам, хоть и не по своей воле, придется стать обитателем этого мира, странствовать по нему, встречая друзей и врагов — чтобы преуспеть в своей нелегкой миссии — или потерпеть поражение. Игра превосходно сделана и чисто графически — все происходящее в ней мы наблюдаем в изометрической проекции (вид сверху и немного сбоку), и игровой мир и населяющие его люди и существа сделаны весьма тщательно. Радует и необычная система сражений, и достаточно неплохой сюжет. Эта игра обладает главным достоинством настоящих ролевиков — она заставляет вас надолго забыть о реальности и жить полноценной жизнью на просторах иного мира.

Есть и игры, очень удачно сочетающие в себе сразу несколько игровых жанров — например, жанры ролевых и приключенческих игр. Ярким примером подобной игры можно считать серию Dragon Lore.

Dragon Lore стал настоящим подаркам всем, кто любит фэнтэзи. Тем, кого манят далекие сказочные миры, в которых парящий в небесах дракон — вполне обыденное явление, в глубинах пещер прячутся от дневного света отвратительные монстры, в залах мрачных цитаделей творят свои ритуалы черные колдуны, миры, в которых сражаются с силами зла бесстрашные герои. Эта игра гармонично совмещает в себе два жанра — перед вами замечательный сплав ролевика и приключенческой игры. В отличие от классического квеста вы можете свободно перемещаться по обширному игровому пространству, сражаться с многочисленными врагами, а не просто пытаться воспроизвести задуманную создателями игры жесткую последовательность действий, ну а для чисто ролевой игры в Dragon Lore слишком уж много диалогов, мани-

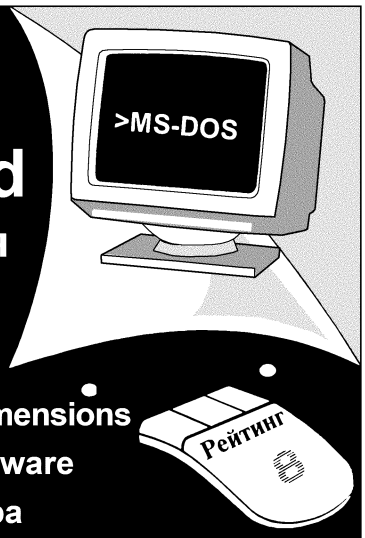
пуляций с различными предметами, загадок и головоломок — сложно сказать, элементов какого жанра в этой игре больше. Игра в свое время производила весьма сильное впечатление своим графическим оформлением — чего стоил один только заставочный ролик. Тип графики в самой игре — вид из глаз героя, но вместо трехмерного синтеза перед вами набор статичных, но хорошо выполненных кадров, на которые наложены синтезированные персонажи, герой перемещается рывками от кадра к кадру, что создает некоторые неудобства, но вместе с тем, игровой мир выглядит завораживающе красиво. Некоторые перемещения, впрочем, выполнены в виде роликов. Создатели игры не поленились придумать красивый фэнтэзийнный сюжет. Действие разворачивается в Долине Мечты — стране, в которой в мире и гармонии уживаются различные расы и существа — люди, эльфы и древние мудрые драконы. Покой страны хранит Орден Драконьих Рыцарей — наездников на драконах. Драконы отнюдь не являются просто летающими и огнедышащими вьючными животными — нет, они добровольные союзники людей. Этот Орден основан неким Человеком-Драконом, по преданиям, сошедшим с небес — он был учителем главы Ордена мудрого Короля Артура, который из скромности называет себя не королем, а принцем. От кого же охраняют Долину Мечты бесстрашные Драконьи Рыцари? Как легко догадаться, за пределами этой благословенной Долины находится Земля Кошмаров, населенная отвратительными порождениями инфернального зла. Орды монстров долго теснили объединенный союз народов, населяющих долину, пока наконец не была выстроена неприступная Обсидиановая Стена, ставшая последним, и пока что неприступным, рубежом обороны. Героем игры стал Вернер фон Валленрод — наследник одного из Драконьих Рыцарей, злодейски убитого своим заклятым врагом Хаагеном фон Дьяконовым (да, во взаимоотношениях между рыцарями не всегда царит мир и согласие). Верный слуга сумел спасти наследника и отнести его в одну из близлежащих деревень, и на протяжении первой части вы должны были доказать свое право стать членом Ордена Драконьих Рыцарей и доказать убийце отца, что он неправ. Для того чтобы добиться своей цели, вы должны вступить в ряды Ордена, а для этого требуется заручиться поддержкой большинства его членов. Перед каждым рыцарем Ордена стоят два пути — путь Мудрости и путь Силы, и вам также предстоит сделать этот выбор и дальше действовать в соответствии с тем, какой путь вы избрали.

В начале этого года появилось и продолжение этой замечательной игры. Во второй части вы снова найдете и тщательно продуманный сюжет, сделавший бы честь любому фэнтэзийному роману, и завораживающе красивую трехмерную графику, и прекрасно выполненные ролики, комментирующие происходящие в игре события. Помимо всего прочего, в нее еще и интересно играть (существует же масса игр, все достоинства которых исчерпываются впечатляющей заставкой). В сравнении с первой частью изменилось графическое оформление — все, происходящее в игре, вы по-прежнему видите глазами вашего героя (лишь во время многочисленных роликов вы наблюдаете его со стороны), но если в первой части использовались тщательно прорисованные статичные кадры, на которые накладывались синтезированные персонажи, то теперь вы видите заранее синтезированное трехмерное изображение — игра по графическому исполнению теперь напоминает Lost Eden или Creature Shock. Ну а что же, собственно говоря, происходит в игре? Вторая часть как раз и начинается с ритуала посвящения юного Вернера в Рыцари. Но, как всегда, находится недоброжелатель, готовый оспорить новый статус Вернера. Им становится Махорд Гариахэнд, утверждающий что Вернеру не место в рядах Ордена, т. к. он на самом деле не наследник одного из славных Рыцарей, а простой крестья-

нин, хитростью и обманом добившийся звания Рыцаря. Да, игра еще только началась, а вы уже нажили могущественного и коварного врага. Вам придется и вывести на чистую воду коварного Гариахэнда, и сражаться с порождениями Земли Кошмаров, и спасать магические артефакты, оставленные Человеком-Драконом. Одним словом, забот у вас в этой игре более чем достаточно. Вас ждут и поединки под сводами подземелий, и полеты верхом на драконе, и множество захватывающих приключений — около восьмидесяти часов игрового времени, так что от игры вы оторветесь очень нескоро.

Druid: Daemons of the Mind

Друид: Демоны сознания



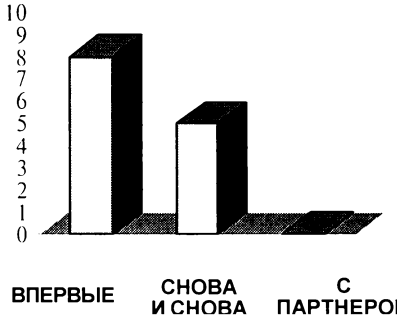
Год выпуска	1995
Распространитель	Synthetic Dimensions
Разработчик	Sir-tech Software
Категория	Ролевая игра

Минимальные условия	486-100 RAM 8 Мб
Оптимальные условия	Pentium-100 RAM 16 Мб
Графика	Hi Res
Размер	1 CD RIP 47 Мб zip 42 Мб
Играем вместе	1 чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

8.5



ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **8**

Вот и началось! Ваши сны могут стать реальностью, а могут и остаться навеки снами. Все зависит только от того, придет ли Зло в мир или нет. Что может сделать один человек против Зла? Все, что захочет. Но захочет ли он этого? Можно ли выиграть проигранную войну? Нет! Ее можно только проиграть еще раз. Ну а кто не согласен с этим — дерзайте. Примерно это можно сказать про игру "Демоны сознания".

Это не просто красивая игра. Нет! Это очень красивая сказка, в которой все продумано до мелочей. Хотя тут будет достаточно жесткий сюжет, пройдя который, можно выиграть игру, но все же есть несколько действий, которые можно делать в различной последовательности.

Мудрые друиды готовы к труду и обороне

Ежели говорить о графике — то она выше всяких похвал. Кто-то очень долго и упорно рисовал красивые трехмерные фигурки и анимировал их. Посмотрите сами! Простое передвижение по земле — просто глаз радуется. А повороты, а удары топором! Управление достаточно оригинальное и поначалу не очень-то и привычное. Зато когда приспособишься, возникает некоторое недоумение — почему же раньше так не делали? Но это все слова. Поиграйте в эту игру сами — ваше впечатление будет самое верное, ибо вам предстоит погрузиться в мир баталий и загадок "Общего Мира".

Коротко о сюжете игры:

Вы человек, которого преследуют странные сны. В этих снах вас преследует голос, рассказывающий о прекрасной стране, которой управляют мудрые друиды. Долгое время это были только сны. Но вот что-то происходит, и вы чувствуете, что это происходит по-настоящему. А произошло то, что вас перенесло в мир, который вам снился. Как привольно здесь дышится. А ощущение у вас такое, что вы дома.

Далее действие разворачивается, как в типичном приключении, одни вопросы — зачем мне топор (хотя это-то и понятно — резать МЯСО)? Что делать, убив монстров? Куда исчез друид? Скучать не будете. А в конце вам придется сделать выбор между окончаниями — бросить все это и улететь домой на ракете или, пожертвовав собой, освободить мир от сумасшедших друидов.

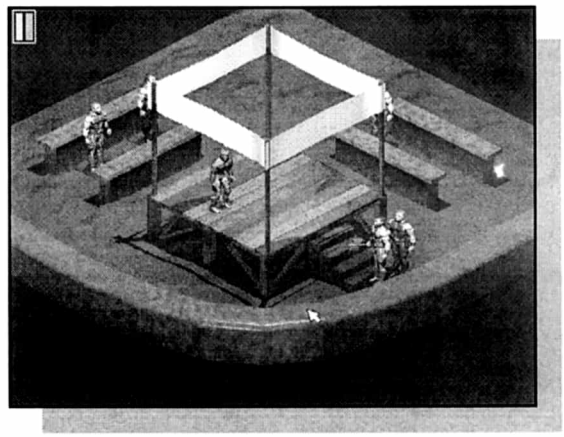
Стартовое меню

В это меню вы можете попасть, только запустив игру, или когда вас убили; вы попадаете сюда после заставок фирм-создателей игры. Здесь находятся три пункта.

Новая игра (New)
Этот пункт позволит вам начать игру заново и посмотреть заставку к игре.

Считать игру (Load)
Позволит начать игру уже с какого-либо места, где вы записывались ранее.

Выход (Quit)
В ту операционную систему, из-под которой вы запустили эту игру. Чаще всего это DOS.



Ринг это или эшафот — выяснить можно лишь экспериментальным путем

Внешний вид игрового экрана

Вся игра состоит из отдельных экранов-сцен. Переход на соседний экран осуществляется путем наведения курсора на соответствующий край так, чтобы появилась табличка с надписью **Exit** (выход). После этого будет произведена загрузка экрана.

В верхнем левом углу вы увидите две вертикальных полоски. Одна зеленого цвета, а вторая синего. Это Жизнь и Мана, соответственно.

Жизнь

Эта полоска характеризует жизненные параметры вашего героя. Ежели вы будете ранены в ходе боя, она уменьшится. При полном исчезновении оной наступает смерть. Если вы вышли из боя победителем, но все же получили несколько ударов, то рекомендуется постоять на месте некоторое время спокойно — ваша жизнь самовосстанавливается. Это происходит также и при ходьбе, но несколько медленнее. Подлечиться можно также, съев что-то съедобное и не отравленное.

Мана

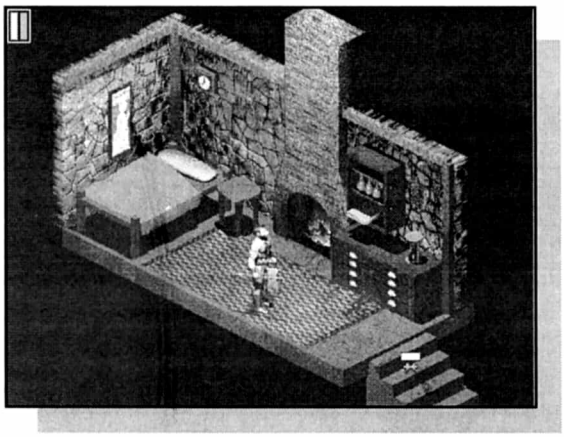
Данный параметр характеризует возможность применения магии во время боя или перед ним. Этот параметр также восстанавливается, только гораздо быстрее жизни, и при этом не важно, идете ли вы или стоите. Если выпить нормальное вино, то мана уменьшится, но не очень сильно, зато жизнь немного подрастет.

Управление

Все управление осуществляется мышкой.

Для передвижения героя просто укажите точку, в которую ему нужно прийти и, если это возможно, то он туда придет. Для начала боя необходимо указать на место перед противником, которого вы выбрали.

Наведясь на предмет, вы можете заметить, что курсор принял вместо белого оранжевый цвет. Нажатие левой кнопки мыши приведет к появлению надписи, что это за предмет. А второе нажатие приведет к возможному действию (взять, прочитать, посмотреть).



Пора идти спасать мир

При нажатии клавиши Esc вы попадете в главное меню. В нем вы можете посмотреть или использовать предметы, найденные ранее, записаться, считаться, выйти и прочее. Все пункты меню выбираются щелчком левой кнопки мыши.

Главное меню

В этом меню вы видите в центре экрана изображение героя с топором и напульсниками. Внизу находится инвентарий (расположение найденных предметов, которые вы можете использовать), слева приведены ваши характеристики, а справа даны опции, которые вы можете использовать при прохождении игры.

Для использования предмета вы берете оный щелчком левой кнопки мыши. После этого вы можете рассмотреть его, щелкнув его изображением на глазах героя. После этого вы увидите, как этот предмет выглядит в трехмерном изображении, и прочитаете сопутствующую надпись (например, ежели это книга, вы ее прочитаете).

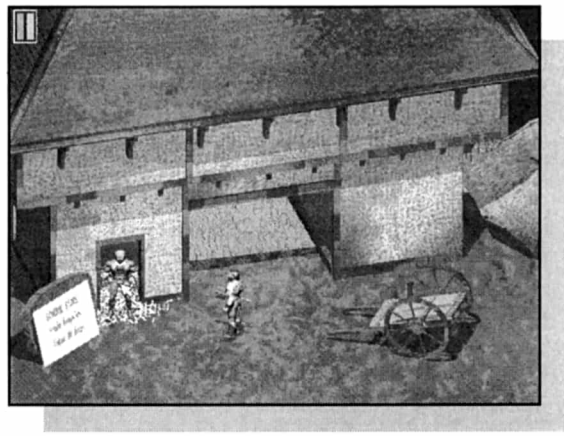
Ежели этот предмет можно съесть, то щелкните изображением этого предмета на животе. Теперь этот предмет будет съеден или выпит, а вы узнаете, какой он на вкус из надписи.

Приведенные характеристики вашего героя, это: Сила (**Strength**), Скорость (**Speed**), Ум (**Mind**), Здоровье (**Body**), Опыт (**Experience**) и Уровень (**Level**). Все они влияют на исход поединка и повышаются при прохождении игры.

Уровни и параметры

Среди прочих характеристик наиболее важным, кроме жизни и маны (магии), является уровень мастерства (**Level**), который определяет вашу силу. Уровень зависит от количества очков, которые вы наберете во время боев (**Experience**).

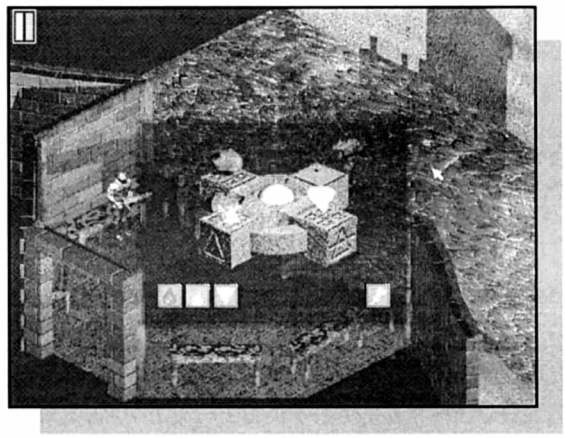
Изначально вам дан первый уровень. Присвоение следующего происходит при наборе вами трех тысяч очков. То есть второй уровень вы получите после 3000, третий — после 6000, четвертый — 9000 и так далее. Первоначально вы имеете первый уровень и силу 8. Перейдя на второй уровень, вы получаете силу 9. А на третьем — сила 10. И так далее, повышая силу на единицу при повышении уровня.



Первым делом надо зайти в трактир

Кроме того, вашу силу и скорость определяет оружие, которое вы имеете у себя. Изначально это простой топор. Затем вы найдете более мощное и быстрое оружие (+2 и +4).

Помимо этого, есть еще такие параметры, как ум (**Mind**), который просто измерение магии, скорость реакции (**Speed**), зависящая от силы и ума, и здоровье (**Body**). Здоровье же показывает максимальное количество жизни, которое у вас может быть.



Используйте магический артефакт на объективную реальность

Опции Главного Меню

Чтение (Load)

Этот пункт предназначен для считывания записи вашей игры. Всего есть три позиции, в которые можно записываться и, соответственно, считываться с них. Неизвестно, с чем связано это ограничение.

Запись (Save)

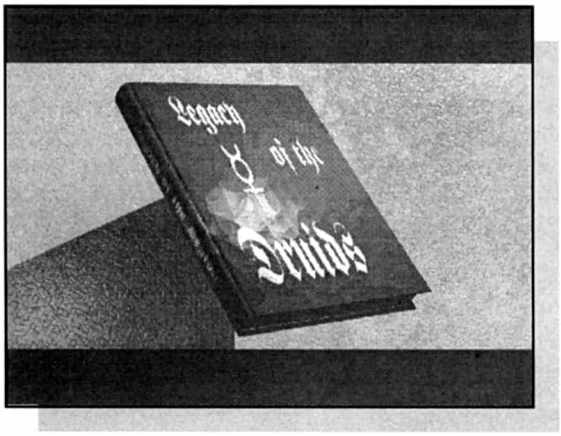
Выбрав этот пункт, вы можете записать свой успех в данной игре.

Музыка (Music)

Этот пункт можно либо включить (зеленая кнопка), либо выключить (красная), в результате чего вы будете либо слышать, либо не слышать музыку на протяжении игры.

Эффекты (Effects)

Этот пункт можно либо включить (зеленая кнопка), либо выключить (красная), в результате чего вы будете либо слышать, либо не слышать специальные эффекты звукового сопровождения (типа криков раненых или умирающих монстров) на протяжении дальнейшей игры.



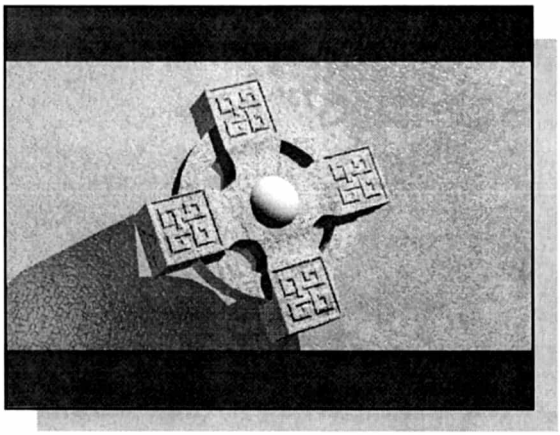
Справочник молодого друида

Выход (Quit)

Выбор данного пункта позволит вам выйти из игры, чтобы отдохнуть как-либо иначе.

Управление перемещением по карте

Иногда вам придется перемещаться на большие расстояния (переход между островами и пунктами назначения на островах). В этот момент вы будете перемещаться по карте. Вам нужно будет просто указать мышкой, куда вы хотите пойти, и нажать левую кнопку мыши. Ваш подопечный сразу после этого отправится туда.



Святой символ друидов

Выглядеть это будет забавно, зато очень экономит время (представьте, ежели бы туда пришлось топать по-настоящему). Прибыв в нужный пункт, вы автоматически попадете опять в привычный вид с изображением вашего героя.

При передвижении по острову вы сможете перемещаться по дорогам. При этом уделите свое внимание тому, что вы можете попасть в пункт назначения, выйдя из развилки только в соответствующую сторону.

Например, если вам нужно попасть в самый правый пункт острова, то для этого нужно идти направо не только по карте, но и в игровых точках (там, где вы деретесь, находите предметы и так далее). Если вы выйдете налево, то при указании места назначения (справа) вы обязательно попадете обратно.

При перемещении между островами внимательно следите за сюжетом игры. Вы не можете попасть сразу на все острова. Это открывается вам по ходу. Если вы указываете остров, а ваш подопечный туда не идет — значит, доступа туда еще нет.

Поединок

Ежели вы решили начать поединок, встаньте прямо напротив противника. В этот момент и вы, и он примут боевую стойку. Далее ход боя зависит только от вас. Вы и только вы будете определять ход боя (вам принадлежит инициатива).

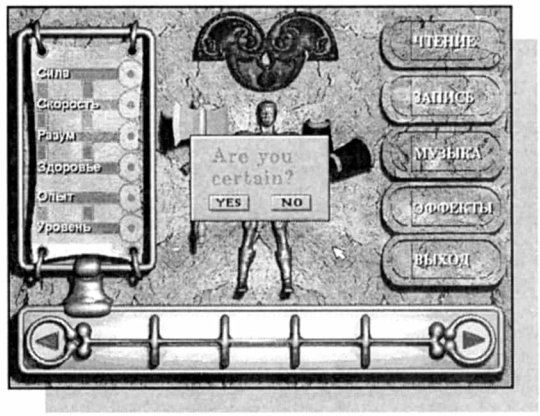
В течение секунды вы должны выбрать точку тела противника, в которую вы решили нанести удар (желательно присмотреть ее до начала поединка). Нажатие левой кнопки мыши приведет к действию. Если эта точка не была прикрыта — вы наносите удар, от которого страдает враг. В противном случае он повреждений не получает, а наносит удар сам. После такого раунда вам снова дается секунда на повтор удара. Такая последовательность идет до момента гибели одного из поединщиков.

Объясним про прикрытую точку. Противник готов к отражению нескольких атак, направленых в различные места тела. Эти места называются прикрытыми. Те же точки тела, где он не ждет атаки, называются неприкрытыми. Именно их вам и нужно нащупать. Точки эти не меняются от врага к врагу и от боя к бою, они являются стандартными для каждого типа врагов. Стоит вашей руке дрогнуть — прицел будет сбит, это приведет к получению вами повреждений, а то и к смерти.

Ежели вы, начав бой, нажмете правую кнопку мыши, то вы выйдете из боя, отойдя на безопасное расстояние. Это иногда удобно, чтобы применить магию и тут же вступить в бой снова. В начале игры вам будет даваться немного больше времени на раздумье, и неприкрытых мест у противников будет больше. Наиболее уязвимые места — область живота и лоб. Желательно целиться точно в центр.

Если вам предстоит поединок с несколькими монстрами, то вы будете драться не со всеми сразу, а по очереди. То есть пока вы деретесь с одним, остальные будут стоять и ждать, пока вы не убьете первого. Потом вы можете спокойно постоять и подождать, пока ваша жизнь поднимется. Монстры будут покорно ждать вас на своих местах.

Уязвимое место выделено желтым цветом — внимательно смотрите на противника, пока он к вам подходит или уже стоит, ожидая!



Внутриигровое меню

Применение предметов

Если выделить какой-то предмет левой кнопкой мыши и нажать клавишу Esc, то этот предмет будет "взят" вами в руку, и его можно будет использовать. Пока предмет не применяется, вы видите вместо курсора его изображение, но там, где его можно применить, вы увидите оранжевую стрелку. Подойдите туда и нажмите левую кнопку мыши — вы произведете необходимое действие. Если вы таким образом возьмете другой предмет, то тот, который вы брали, окажется у вас в багаже, а новый станет активным.

Применение магии

Нажатие правой кнопки мыши перед боем приведет к возможности применения магии.

Тут вы должны выбрать последовательность стихий, после чего нажать на нарисованную кнопку с молнией и видоизменившимся курсором указать на противника.

Стихии расположены так:

Слева вверху, в виде камня изображена Земля. Справа вверху, в виде капелек — Вода. В центре — Разум. Внизу слева — Огонь. А внизу справа — Воздух, в виде смерча.

Ежели вы правильно выбрали заклинание, то увидите соответствующее действие. При ошибке над головой вашего оппонента появится шар, который разорвется, не нанеся тому никакого вреда.

Помимо всего этого, чем чаще вы используете какое-то заклинание, тем меньше маны на него идет. Да и общее количество маны увеличивается.

Виды заклинаний

Заклинание Отравления

Вода, Огонь, Воздух. Требует 6 единиц ума (магии). Вызывает ядовитый туман. Для его срабатывания требуется как минимум три четверти имеющегося у вас уровня маны. Приводит к снижению защиты противника. Выглядит как зеленое пятно на противнике. Применять лучше всего перед боем.

Получаете в библиотеке Общей Земли.

"Улучшенные топоры & проломленные черепа"

Заклинание Руки

Земля, Разум, Огонь, Разум. Появляется огромная рука, пытающаяся схватить противника. Для этого заклинания необходима вся мана, которая у вас есть, иначе произойдет осечка. В общем, не менее 10 пунктов маны (ума).

Помимо острова Кеоун, это заклинание можно найти в Библиотеке Общего острова, но тут оно зашифровано.

Заклинание Исцеления

Разум, Воздух, Разум, Воздух, Разум и Разум. Переводит пункты маны в жизнь. Требует очень много маны. Не менее 11 единиц.

Особенно эффективно при сочетании с черным камнем. Получаете в городе Druir острова Кеоун.

Заклинание Замораживания

Вода, Вода, Воздух и Разум. Проводит частичное замораживание. Требует 8 единиц маны. Выглядит как туча, из которой идет снег, аналогично по действию заклинанию ядовитого тумана — снижает защиту.

Заклинания Психического Пожара

Огонь, Разум, Огонь, Разум. Заклинание высокого уровня. Делает противника почти неспособным к сопротивлению. Требует 12 пунктов магии. Выглядит как шар черного цвета с сиреневой каймой.

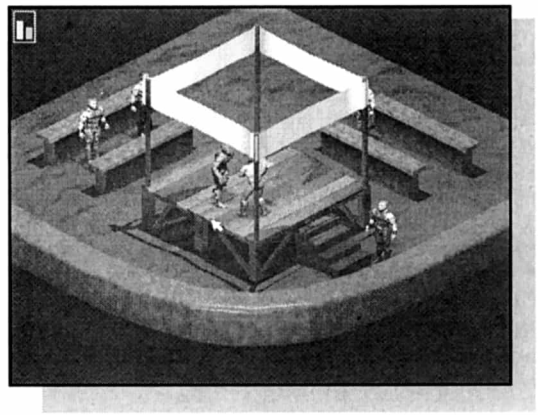
Прохождение игры

Общая Земля

Тебе опять снятся сны, это вернулись твои образы воинов и монстров. Тебе опять приснились острова. Но теперь ты слышишь голос, голос, который вещает тебе о великих делах, голос, зовущий за собой. Он называет тебя Друид и переносит тебя в другое измерение. Открой глаза и иди!

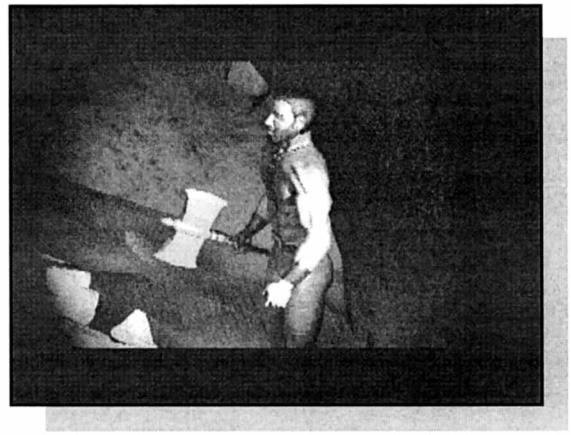
Итак, вы оказались в незнакомом месте, которое вместе с этим вам знакомо.

Около вас будут стоять две зеленые твари, убейте их топором, который окажется у вас в руках после переноса.



И все-таки ринг...

Теперь выйдите, и вы попадете в библиотеку. На столе будет лежать книга "Законы Общей Земли" (**Rules of the Common Ground**), прочитайте ее. В ней будет написано приветствие от друидов, и поставлена задача, в которой вам надо найти выход из этой комнаты (скажем сразу, что для этого надо собрать все книги и посмотреть на картину дуба). После этого соберите все книги, какие сможете.



Обагри топор кровью

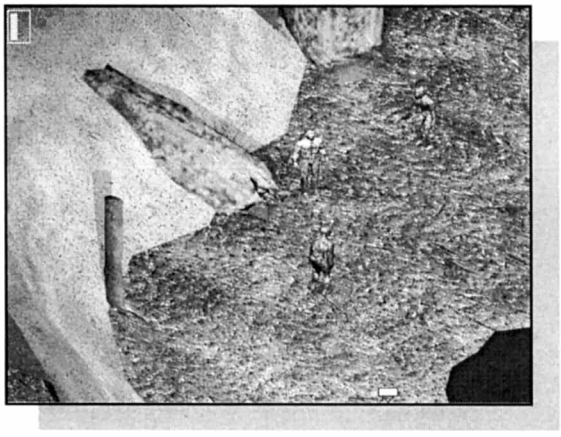
В одной из книг "Сборник легенд кельтов" (**A Celtic Miscellany**) будет лежать шар, который надо вставить в имеющийся у вас талисман. Это будет ваше магическое оружие.

Другие книги — это "Принципы Элементов" (**Principles of the Elements**), в которой будет рассказано о том, что в каждом человеке есть волшебство, и его надо только научится использовать, "Огам" (**Ogham**) — содержание которой изложено в руководстве к игре, "Наследство Друидов" (**Legacy of the Druids**) — рассказ о стихиях друидов, где сказано, что основополагающими принципами являются четыре стихии — воздух, вода, огонь и земля.

Обязательно посмотрите на картину, висящую слева на стене. На ней изображен дуб.

После этого вы сможете выйти и поговорить с друидами. Они расскажут, что в последнее время стало твориться что-то неладное, и один из их братьев пропал. Поэтому они вызвали вас, того, кто может справиться со вновь проснувшимся злом и спасти их брата.

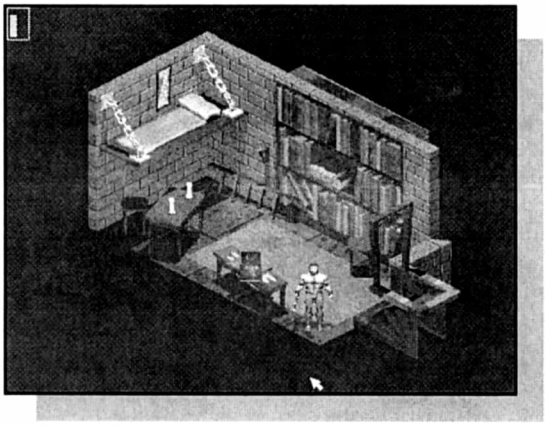
После разговора с ними идите к стражнику. Он окажется разговорчив и расскажет вам про острова и библиотеку. Он согласится продать вам карточку для прохода туда за 15 монет. Теперь — на поиски.



В таких скалах живут драконы

Идите наверх и обыщите мертвое тело. Вы найдете 2 золотых монеты и ключ от тюрьмы.

Теперь выходите из этого экрана налево. Тут вы встретите одного мужика, стоящего спокойно у края дороги. Подойдите к нему, и тот, сказав пару фраз о том, что он не любит тех, кто к нему подходит, нападет на вас. Обязательно убейте его, хоть это и не так просто. Цельтесь в его пряжку на поясе, и тот умрет, не нанеся вам никакого вреда. После этого заберите у него 25 монет. Можно теперь вернуться к стражнику, который предлагал продать карточку. Но не делайте этого, лучше все же сначала пройти дальше. В следующем экране вы встретите пару монстров — убейте их.



А в этой комнате больше никто не живет

Пройдя далее, вы попадете в экран с домом. На его пороге будет лежать труп. Подойдите к нему и возьмите у него сертификат участника соревнований (**Contestant's Health Certificate**). Идите направо и, убив еще одного монстра, в следующем экране вы попадете ко входу на соревнования. Предъявите мужику на входе только что найденное удостоверение, и он пропустит вас внутрь.

Вам предстоит выиграть пять боев. Лучше записываться перед каждым из них. Выиграв один бой, выходите с арены и возвращайтесь обратно, чтобы встретить нового, более сильного противника. После победы над последним вы получите от хозяина соревнований странный предмет — квадратный брусок обозначенными по краям сторонами света.

Теперь идите направо и не пытайтесь пока нападать на монстра, охраняющего проход. Пройдите мимо в другой экран. Тут вы увидите, как два монстра напали на мужика и бьют его. Нападите на них и по одному перебейте. После этого мужик расскажет вам о том, что он торговец книгами и картинами. Порасспрашивайте его о книгах и монстрах. Тот скажет, что монстры приходят ниоткуда, и он их очень боится. Про книги он толкового ничего не скажет. После этого идите налево и купите карточку для прохода в библиотеку.

Теперь возвращайтесь к монстру, который охраняет проход, и убейте его. Этот монстр будет все время возрождаться, когда вы будете приходить в этот экран — это хороший способ поднять свой уровень.

Выйдя в следующий экран, вам надо будет указать, куда надо идти. Идите в архив (**The Archives**).

Подойдя ко входу, приготовьте карточку, что купили у стражника, иначе вас не пустят. Поговорите с Библиотекарем на темы "странных стихов" и "заклинаний". Сначала тот скажет, что на втором этаже есть стихи, после которых возникает странное ощущение. А про заклинания он расскажет, что в них он ничего не понимает, и только друиды, у которых все очень легко получается, могут вам помочь.

Внутри библиотеки вы должны просто прочитать все книги, которые можно прочитать. Чаще всего вы будете находить там деньги, но помимо этого, найдете очень странные сообщения, на которые ваш герой будет реагировать, как сумасшедший.

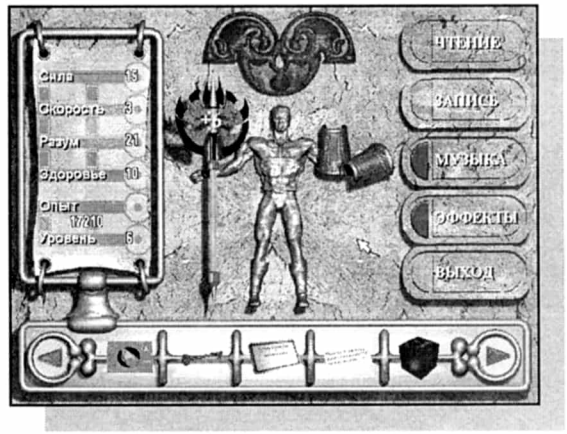
Обязательно найдите книгу "Древние Мировые Реликвии" (**Old World Relics**), вы возьмете ее с собой. В этой книге говорится о том, что главным источником силы друидов является каменный круг, из центра которого и идет энергия, приносящая друидам власть над миром.

Если вам ее не найти, постарайтесь поискать получше — не только с передней стороны книжных шкафов, но и с задней.

Поднявшись по лестнице слева, обратите внимание на панно около входа. Там будет заклинание Ядовитого Тумана: “Вода, Огонь, Воздух” — оно работает только при запасе маны больше трех четвертей, выглядит как зеленая аморфная бяка.

На втором этаже обязательно также просмотрите все книги — вы найдете стихи — это поднимет настроение. Кроме этого, обязательно найдите “Книгу Прохода” (**Book of Passage**).

Выходите из библиотеки и возвращайтесь обратно в замок (**Wendron**). При входе в него убейте снова появившегося монстра, далее про это говориться не будет, но с этим придется сталкиваться каждый раз.



Еще одно внутриигровое меню

Идите к торговцу и отдайте ему книгу “Древние Мировые Реликвии”. За это он даст вам второй кусок с надписями по сторонам (из только что отданной книги вы узнали, что это части магического круга друидов). Идите теперь два экрана наверх и возьмите торчащий из решетки железный прут. С его помощью вы сможете открыть замок, мешающий входу в тюремный двор.

Тут вас поджидает стражник. Перед схваткой с ним обязательно запишитесь, так как это противник не из легких. После его убийства найдите третий брусок от круга друидов. Внимательно обыщите двор. В щелях можно найти немного денег, а около второго трупа еще и браслет с клятвенным заверением в любви.

Идите к торговцу и ткните в него этим браслетом. Тот расскажет вам о том, что этот браслет сделан там же, где и ваш топор, и что это очень дорогой предмет, но его вряд ли купят из-за надписи на нем. Идите теперь к тому месту, где лежит труп, у которого вы взяли свидетельство для участия в соревновании.

Выйдите в нижнюю часть экрана и идите в **The Quoits**.

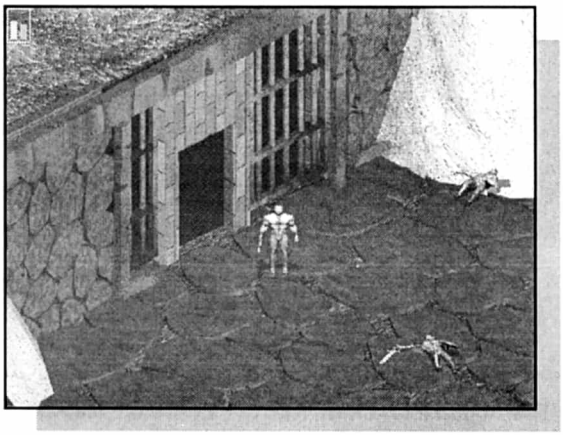
Тут вы найдете пять камней, в трех из которых есть углубления для каменных блоков, которые у вас есть. Вставьте их и поставьте на них надписи. Для верхнего блока надпись Север (**North**). Для нижнего — Юг (**South**). Для правого — Восток (**East**). И для левого — Запад (**West**).

Тут же рядом появится один из друидов — Астор (**Astor**), который заберет вас в Кеоун (**Keown**) — его родной дом.

Кеоун

Итак, вы в Кеоуне. Астор поприветствует вас и похвалит за находчивость. Он скажет, что вам надо осмотреться здесь и узнать что-то новое, после чего прийти к нему.

Выйдите и идите по карте направо, к морю (это место не названо никак).



Ваш путь легко проследить по изувеченным трупам

Поговорите здесь с мужиком, сидящим на берегу и слушающим море. Купите у него за одну монету ведро. Тут же наберите в него сухой песок. Обязательно сделайте это!

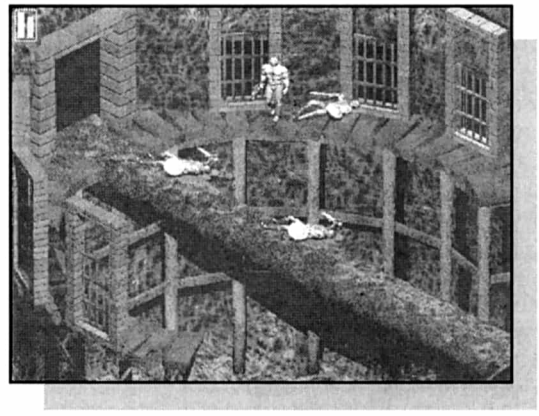
Также найдите бутылку и выньте из нее клочок бумаги, в котором говорится о том, что кто-то пытается выжить. После этого идите в город (**Duir**). Поговорите с торговцем и купите у него кирку. Найдите также буханку хлеба. Выйдите в левый проход и войдите в одну из трех дверей (остальные две будут закрыты). Возьмите две бутылки с вином, но не пейте их — они еще не готовы.

Выйдите в правый нижний проход, и тогда вы окажетесь в зале соревнований. В этот момент тут идут соревнования, и вы примете в них участие, если покажете судье (мужику, стоящему у входа на ринг) свои документы участника соревнований. Вам надо будет победить трех монстров, при этом вы можете пользоваться магией. Убив всех троих (последний очень упорен), вы получите приз — еще один брусок от кольца друидов.

Выходите отсюда и идите обратно ко входу в город. Теперь выйдите направо и попробуйте войти в дверь, у которой появится надпись “выход” (**Exit**). Вас туда не пустит мужчина, у которого украли ножик.

Теперь выходите из города и идите в Броадокские леса (**Broadoak Woods**). Войдя туда, сразу найдите на одном из деревьев смолу. Взяв ее, войдите в дом и поговорите с мужчиной, который изготавливает вина. Отдайте ему бутылку вина, и он заменит ее нормальной, которую можно выпить. Теперь выходите и идите к Черным горам (**Black Mountains**).

Тут вы встретите трех охранников. Астор сказал вам в начале, что местное население миролюбиво и встретит вас хорошо. Видимо, это население не знает об этом, поэтому вам придется убить всех троих, а они неплохие бойцы. Обязательно используйте заклинание ядовитого тумана перед каждым боем.



Не оставляйте живых свидетелей

Убив первого, подойдите к топору справа и возьмите его. Этот топор лучше, кроме того, вы возьмете пару напульсников (**Bracers**), что повысит вашу защиту. В поединке со вторым учитывайте, что он стоит выше вас, поэтому цельтесь ему в левое колено. А перед битвой с третьим обязательно подождите, пока и жизнь и магия станут

Дольмены — священное место друидов

максимальны, иначе вам просто не выиграть. В поединке с ним цельтесь прямо в спинной позвонок, что над копчиком.

В итоге вы пройдете внутрь, где будут работать два бурильщика. Поговорите с одним из них, и он, приняв вас за инспектора, расскажет вам о цели их копания — пробуриться сквозь ядро и присоединить найденные земли к империи Кеоуна.

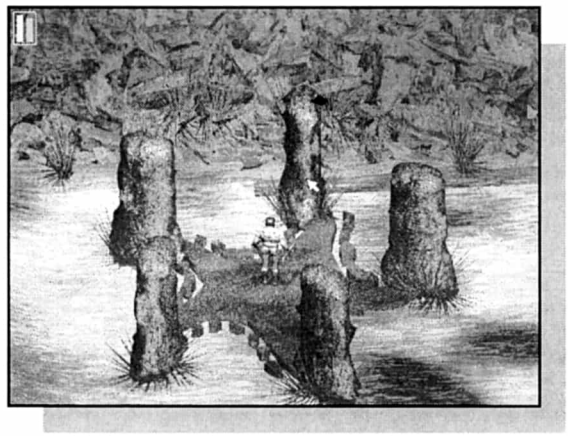
Кроме того, он разрешит вам взять кусок руды (для этого воспользуйтесь киркой, что вы купили слева от бурильщиков). Теперь выходите отсюда и отправляйтесь во дворец к Астору (**Astor's Palace**). Придя туда, вы увидите, как два монстра напали на охранника. Не стойте как истукан — помогите ему. Правда, расправившись с первым противником, вы видите, как второй монстр убивает охранника. Что же, все делай сам! Убейте и второго противника.

Войдя в комнату, вы обнаруживаете там Астора, причем проход к нему преграждает охранник, которого придется убить, чтобы побеседовать с друидом. Астор извинится за своего охранника, говоря, что люди очень любят его и стараются оградить от любой, даже мнимой опасности. За неимением лучшего оправдания придется принять и это, но что-то очень уж смущает эта теория. Похоже, Астору просто нравятся поединки.

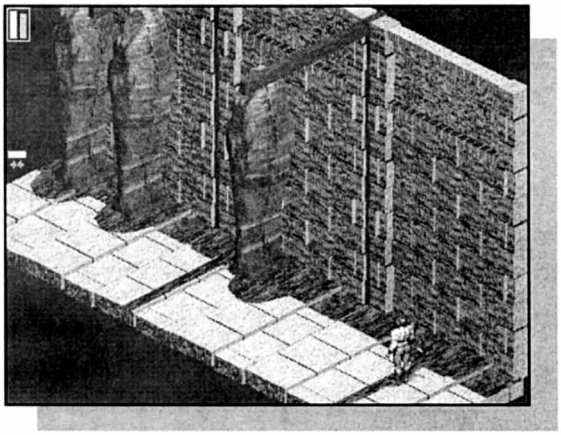
При разговоре с Астором покажите ему записку из бутылки, она его заинтересует, но ничего путного тот не скажет, отправив вас дальше путешествовать. Сходите в двери в этой комнате и посмотрите на гобелены. В правой двери вы найдете гобелен с огромной рукой над головой рыцаря. Это заклинание Руки, которое получается смешением Земли, Разума, Огня и Разума.

Пройдя по коридору дальше, найдите часовую стрелку на столе. Вернитесь в комнату к Астору и сходите в другие двери, в которые еще не ходили. Тут все равно, в какую дверь — они все ведут в одну большую комнату, в которой явно совершали какие-то обряды, о чем свидетельствует пятно между саркофагами. Теперь можете спокойно вернуться к стражнику, стерегущему вход в подземелье, и убить его. Сказать, конечно, просто, а вот пройти его без заклинаний — никак.

Обязательно примените на этом охраннике заклинание ядовитого тумана, тогда победа достанется относительно легко.



Дольмены активированы



Для друида вскарабкаться на стенку— пара пустяков

Спуститесь вниз и оглядитесь вокруг. На стражника пока можно не обращать внимание — придет время, и мы с ним разберемся.

Загляните в колодец. Тут что-то есть, но его не достать. Вставьте часовую стрелку в часы справа от вас — это приведет в действие скрытый механизм, и вы услышите какой-то щелчок в другом углу комнаты. Зайдите в самую верхнюю дверь и возьмите там ковш и склянку с лекарством. Примените ковш на колодце, и вы достанете оттуда еще одну недостающую часть кольца друидов. Войдите в другую, неохраняемую дверь, и дойдите до помещения с сеткой на полу. Обязательно найдите под ней черный камень и возьмите его с помощью все того же ковша.

Теперь смените камень в своем амулете, и у вас стало немного больше жизни и магии, да и восстановление ускорится. Пройдите дальше и найдите мокрую записку с частично размытыми чернилами и кинжал. В лодке будет дыра, поэтому использовать ее пока никак нельзя. Выходите из замка и идите в город, к мужику, который не пустил вас в комнату. Ежели вы попробуете отдать ему этот ножик просто так, то тот его не возьмет, так как этот нож намагничен и дрожит в руке. Дайте ему записку, и тот прочитает ее.

После этого он расскажет вам о своем брате, которого убили, и пропустит в свою комнату, разрешив оставить у себя нож. Войдя в комнату, вы первым делом прочитайте записку, лежащую на полке. Тут вы найдете заклинание Исцеления, которое работает с черным камнем (а мы-то его и нашли!). Это заклинание выглядит так — Разум, Воздух, Разум, Воздух, Разум и Разум.

Найдите веревку, лежащую на полу, и просмолите ее соком. Получится изогнутая бухта, пропитанная смолой. Вернитесь к лодке в замке Астора и почините ее просмоленной бухтой. После этого появится сам хозяин замка и скажет вам, что это неблагодарное занятие — плавание по океану. После этого он даст вам еще один блок от кольца друидов.

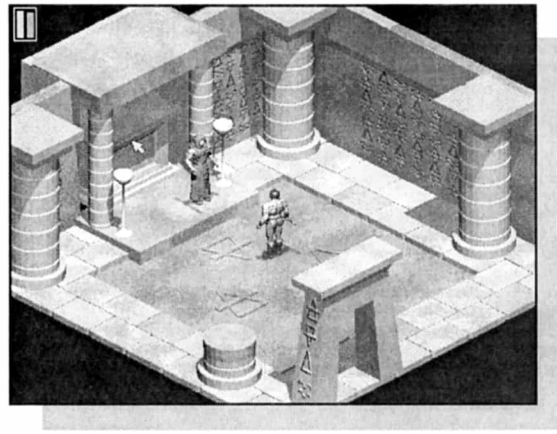
Вернитесь в зал, где стоит стражник, и убейте его. Войдя в дверь, убейте второго охранника и осмотрите трофеи. В книжном шкафу прочитайте несколько дневников. В них говорится о строительстве кораблей для моря и воздуха. А в дневнике Астора еще и о каких-то делах и новой магии.

Постепенно становится ясно, что эти друиды сами творят что-то нехорошее. Но кто и что? Это еще не так очевидно. Возьмите ключ Астора и выходите из замка. Идите к каменному кругу (в центре острова). Вставьте каменные блоки в скалы и установите по часовой стрелке следующие названия, начиная с верхнего левого по часовой стрелке:

Весна (**Spring**), Лето (**Summer**), Осень (**Autumn**) и Зима (**Winter**).

Тогда вы услышите грохот, и вы в центре круга найдете выход в Общую Землю.

Общая Земля (продолжение)



Верховный друид благословляет вас на новые битвы

Астор поприветствует вас и отведет на собрание друидов. Покажите им все, что нашли интересного — записки, песок и так далее.

Они на каждое ваше новое действие будут говорить, что это им надо обсудить одним. Спускайтесь по лестнице, и Астор скажет, что когда захочешь, приходи к каменному кругу — там тебя будет ждать другой брат (Хавнар), чтобы перенести на свой остров.

Войдите в одну из дверей слева (в другой вы уже были в начале игры).

Тут вы найдете книги “Бурение Ядра” (**Keown Core Drilling**), “Монолиты Космической Пятерки” (**Monoliths of the Outer Five**), в которых говорится о том, как идет бурение земли, и про загадки каменных кругов, и запертый ящик. Отоприте ящик ключом Астора и возьмите оттуда изогнутый кусок металла, очень похожий на ручку от двери. Выходите из этой комнаты.

При этом вы услышите голос Астора, который скажет, что вы взяли его вещи, но он положит их обратно. Проверив свою котомку, вы убедитесь в этом, так как у вас не будет только что найденных книг. Идите к каменному кругу и отправляйтесь на остров Анели (**Aneli**).

Анели

Прежде всего, тут холодно. Выходите налево (это единственный выход) и идите вниз по карте. Там вам встретится еще один монстр, но состоящий из льда. Убив его, идите вниз и направо к Скалам Инея (**The Rime Cliffs**).

Найдя труп человека, обыщите его, хоть это и неприятно. Найдите корень бузины и идите дальше.

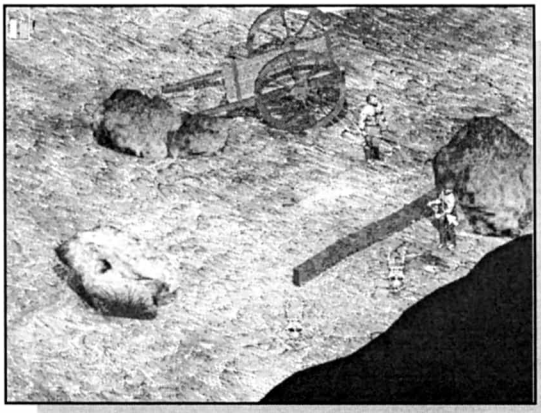
Найдите на берегу моря острую сосульку и замороженную рыбу. Посмотрите, как что-то вмерзло в лед. Идите теперь налево, в пещеры Хавнара (**Havnar’s Cave**).

Для прохождения охранника дайте ему корень бузины, и тот вас спокойно пропустит. Кроме того, он расскажет вам, что Хавнар считает его преступником, и он идет в тюрьму, чтобы отсидеть там. В чем его вина? Он пытался найти лучшей доли, а Хавнар говорит, что это опасно. После этого этот охранник уйдет в Общую Землю, а вы спускайтесь в пещеры.

Тут вы увидите парочку местных жителей. Поговорите с обоими. Один из них (снизу) попросит денег — дайте ему их. Это даст вам кирку. Второй все время свистит мотив. Подойдя поближе становится ясно, что он под “кайфом”. Он скажет вам, что предмет ваших поисков — в садах.

Идите дальше, и вы встретитесь с парочкой монстров. Смерть ледышкам! Пройдите в замок.

Тут вам придется уложить троих монстров. Это тяжко, но при некоторой сноровке все проходит очень гладко. Главное — применяйте заклинание ядовитого тумана.



Страна, опустошенная войной

Сначала, правда, можно убить только двоих монстров — прямо перед вами и того, что справа и выше, чтобы освободить проход туда (при поединке с именно этим монстром могут возникнуть проблемы, связанные с тем, что на нем курсор принимает вид выхода, не обращайте на это внимания — сражайтесь, целясь в голову). И только потом, по надобности другого прохода, убить третьего. Но это детали.

Войдите в левый проход, и вы попадете в библиотеку. Тут сначала поговорите с библиотекарем, и он расскажет, что здесь в основном книги по истории и криптографии (науки о цифрах и шифрах). После этого убейте монстра, стоящего около лестницы, ведущей наверх.

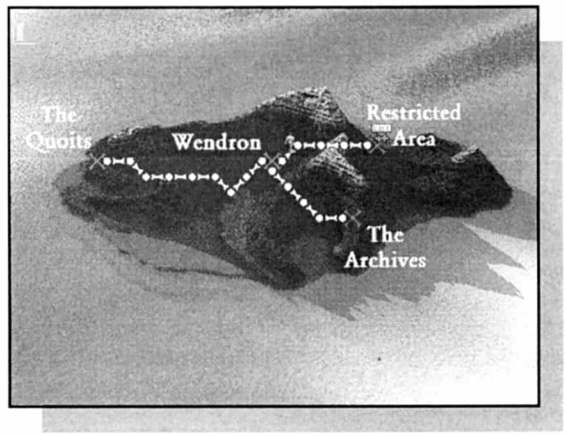
Забравшись наверх, вы найдете отдельно лежащую книгу “Древние Пути” (**Ways of the Old**), в которой будет рассказано о том, как Юлий Цезарь, которому не понравилось учение Друидов, выдумал истории о человеческих жертвоприношениях и почти уничтожил Друидов, но главный друид вместе с 20 соратниками спасся, и поэтому часть знаний была спасена.

Кроме того, в одной из книг находится ключ. Найдите его обязательно.

Теперь выходите и идите в правый проход (ежели вы не убили монстра, стоящего там, сейчас самое время сделать это). Там вы встретите охранника, который попытается напасть на вас. Убив его (и сделав глоток из колодца, что просто освежит вас), проходите далее.

Далее вы встретите еще парочку монстров — присоедините их души к родственникам. Потом возьмите пузырек из угла и наполните его нектаром из цветов (при этом ваш герой попробует его и поймет, что это наркотик).

Затем, пройдя далее и убив еще одного монстра (он будет возникать на этом месте всегда), вы, полюбовавшись картиной на стене, обнаруживаете, что проход далее закрыт, и для его открытия нужно “Сердце Анели” (**The Heart of Aneli**). Это сосулька, которую вы уже подобрали ранее.



Карта ваших странствий

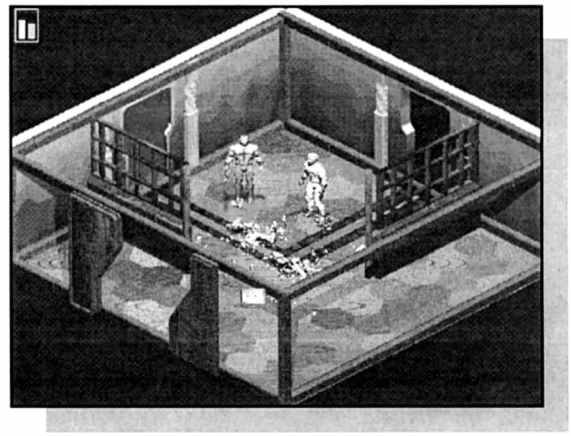
Войдя сюда, вы поговорите с Хавнаром о том, каких успехов вы уже добились.

После этого возьмите новый топор и пару напульсников из угла. Топор, надо сказать, отменный (+4).

Вернитесь по карте в центральную неназванную часть (ежели мужик на входе не дал вам кирку,

купите ее сейчас) и найдите посредине пути коробку (для этого придется воспользоваться киркой). Откройте ее ключом, и вы получите свиток, где написано заклинание Замораживания — Вода, Вода, Воздух и Разум.

Идите теперь наверх, и вы найдете монстра и труп человека. Убив монстра, вы должны обыскать труп (это тот парень, который просил у вас бузины и пошел в тюрьму). У него надо взять обратно корень бузины, лечебный настой и зашифрованную записку. Идите теперь обратно в пещеры и дайте почитать эту записку библиотекарю.



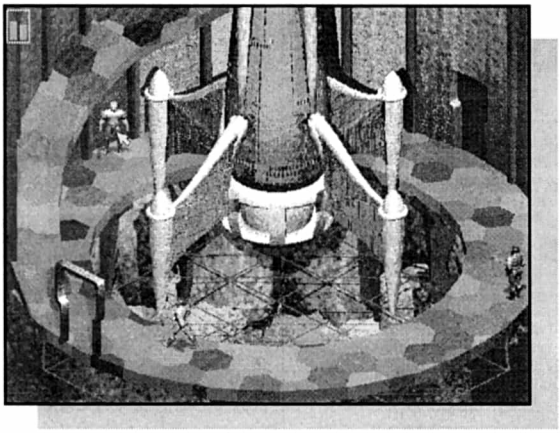
Новая бойня, новые потери в стане врага

Тот, прочитав ее и что-то пробормотав про Лоусона (пропавшего друида), велит передать ее Хавнару, что вы и сделайте. Тому это понравится, и он даст вам за это сто монет.

Выходите из замка и идите к кругу. Поставьте камни "Тело" (**Body**) в правом верхнем углу, а "Кровь" (**Blood**) — на нижнем левом и поэкспериментируйте с двумя другими, пока не услышите грохот (для этого верхний слева надо повернуть несколько раз, не трогая нижний справа). После этого выходите в центре экрана. Правда, при этом знак выхода не появится — вероятно, это ошибка программы.

Общая Земля (продолжение)

Поговорите опять с друидами и покажите все, что нашли. Выходите вниз, при этом третий брат-друид скажет, что теперь пора ехать на его остров, и зайдите в еще одну комнату, которая теперь открылась.



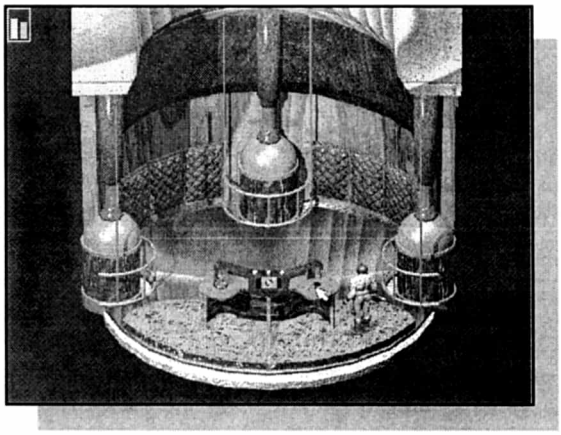
Баллистическая ракета готова к пуску

Прочитайте там книгу, спрятанную в часы (**Notes on Missions 1-5**). В ней будет рассказано о ряде опытов по созданию планетарного тела рядом с их планетой и попыткой посадить туда живого человека — кое-что получилось (создание тела), а кое-что (спасти человека) — нет.

Кроме этого, около двери найдите и возьмите ящик, который пригодится для хранения холодных вещей. После этого идите к кругу, чтобы отправится на Руми.

Руми

Руми (**Rumi**) — остров вулканов и расплавленной лавы. Здесь очень жарко, но что еще нужно



Нажми на кнопку, и планета превратится в выжженную пустыню

человеку, прибывшему с ледяного острова, чтобы избежать простуды?! Прибыв на Руми, послушайте рассказ друида (Курак). Он расскажет вам, что среди мирного населения попадались злые люди, которых они (друиды) переделали в мирных.

После этого смело выходите по дорожке вверх.

Идите в город Таранис (**Taranis**) и поговорите с человеком у входа. Убив парочку каменных монстров (они очень похожи на своих собратьев — зеленых и ледяных), продолжайте свой путь далее. Теперь поговорите с обоими мужиками, один из них расскажет вам об очередном празднике, и о том, что надо держаться подальше от пещер. Второй просто представится и предложит свою помощь в случае надобности.

Тут справа можно найти две ветки ивы, которые съедобны. Выходите далее. Тут будут два монстра и колодец. Из колодца можно напиться и найти в нем монету. Эта монета иностранная и не присоединяется к другим деньгам.

Идите к Серным пещерам (**Sulphur Caverns**). Тут вам встретится пара монстров на мосту — разберитесь с ними и идите далее.

Маленькая хитрость — забив первого монстра, запишитесь и считайтесь, теперь, пока второй идет на свое место, можно легко отойти влево, за него, и пройти далее.

Опять пара монстров. После поединка с дальним монстром, второй противник убежит. Войдите в пещеру, и вы попадете к еще парочке монстров. Тут придется сразиться сразу с ближайшим, а потом и со вторым. После смерти обоих продолжайте свой путь.

Теперь вы попадете в зал, где расположена картина и стол. На столе стоит взять свиток заклинания Психического Пожара (**Mind Burn**). Это Огонь, Разум, Огонь, Разум.

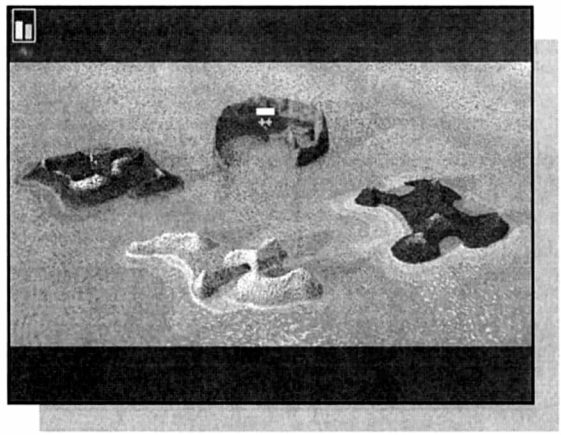
А также тут находится тигель (для разлива расплавленного металла), его также надо взять. Посмотрите на кровь на полу. Ощущение такое, будто жертву втерло в пол. Кто это мог так сделать?

Выходите в левый нижний выход и убейте еще одного монстра. Теперь спокойно оглядите все вокруг — загляните во все фонари и бочки. В одном фонаре вы найдете воду — это немного поднимет ваш уровень жизни. Кроме того, за ближайшим столбом вы найдете защитный шлем.

Продолжайте свой путь, и вы окажетесь в комнате ученого. Поговорите с ним о топливе, и он расскажет вам, что тут добывают горючие компоненты оного. После этого прочитайте его записки на столе напротив и, взяв защитный шлем, выходите в левый выход.

Немедленно используйте шлем (для этого примените его на лаве, около спуска) и возьмите тигель. Примените этот тигель на ведре с песком, которое есть у вас в списке предметов. А

потом опустите его в лаву. Вы получите прекрасный кусок горного хрусталя. Теперь возвращайтесь и идите в Таранис (по пути оживут два монстра в пещере, поэтому придется их убить).



Поселения друидов посреди потенциально выжженной пустыни

Вернувшись в город и пройдя за колодец, поговорите с правым мужиком, с тем, с кем болтали ранее о пещерах. Дайте ему кусок хрусталя, и он отполирует его. Получится линза. Взяв ее, идите к Горам Огня (**Hellfire Ridge**). Тут вы найдете человека, стоящего у лодки, и труп. Сначала подойдите к лодке и посмотрите, из чего она сделана. Да она каменная. Поговорите с человеком, сделавшим ее — он хоть и сошел с ума и говорит всякую дурь, но ежели дать ему бумагу, которую вы нашли в бутылке, то он примет вас за путешественника и даст вам кинжал, на котором будет послание от Лаусона (пропавшего брата). В этом сообщении будет одна фраза — “Лучше я уйду, чем пойду против вас, братья мои!”

Теперь обыщите мертвое тело и найдите там документ, дающий право прохода в тюрьме Общей Земли.

Около тела, в скалах, курсор также становится оранжевым, но там ничего нет полезного. Там дыра, в которой живут маленькие звери. Они кусаются, что может уменьшить вашу жизнь.

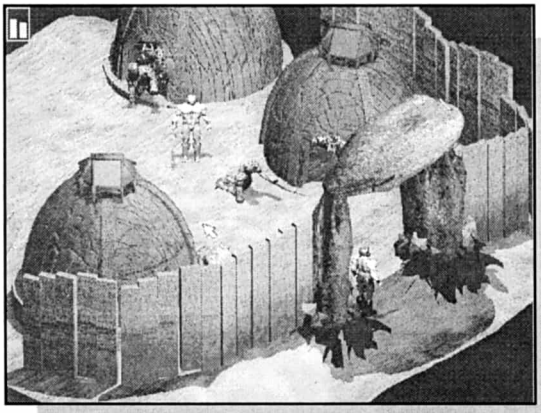
Идите теперь в замок Курака (**Curak's Castle**). Для этого придется войти и выйти в город. Пройдя внутрь замка и убив монстра, вы попадете в итоге в зал с двумя проходами. Надпись на столбе в центре гласит, что надо идти в правый проход. Это так, но все же для начала загляните в левый.

Тут вам придется убить каменного монстра и спуститься в левый проход. Тут вы найдете еще пару монстров. Их можно не убивать, а спустившись вниз, записаться и считаться — они встанут в уголок. Тут вы найдете новый топор (+6) и еще пару новых напульсников.

После этого выходите наверх и идите правым проходом. Тут, убив еще пару монстров, вы можете попить воды из колодца, что немного заживит ваши раны. Теперь проходите в правый проход к Кураку и покажите ему нож. Далее возьмите наверху герметичный контейнер. Теперь выходите из замка и идите к каменному кругу, чтобы отправиться в Общую Землю.

Для этого установите в левом верхнем столбе название Луна (**Moon**), в нижнем правом — Солнца (**Sun**), в нижнем левом — Звезды (**Stars**) и в оставшемся — Наван (**Navan**), это самый нижний. После этого раздастся грохот, и вы найдете в центре надпись "Выход".

Пройдя туда, вы окажетесь на Общей Земле.



Деревня, деревушка... просто деревушка

Общая Земля (продолжение)

Поговорите опять с Друидами и покажите им кинжал с надписью.

Теперь спуститесь вниз и зайдите в комнату, что оставалась закрытой ранее. В ней можно найти только обгоревший клочок бумаги в камине, в которой говорится о новой охране в тюрьме.

Выходите отсюда и поднимитесь наверх, где только что говорили с друидами. Здесь, применив линзу на телескопе, посмотрите на звезды. Далее возьмите карту около выхода и рассмотрите ее. Правда интересно!

Теперь выходите из замка и идите к тюрьме. Для этого выйдите в проход наверху и поверните налево. Решетка будет закрыта, но вы примените ключ, найденный давным-давно, и эта проблема исчезнет. Тут вы встретите охранника — покажите ему документы.

Самоубийцы могут посражаться с ним — он убьет вас с одного удара.

Войдя внутрь (ведь по документам вы — новый палач), убейте охранника, стоящего там, и заберите у него маленький медный ключик.

Выйдя обратно, используя этот медный ключ, поверните рычаг внутри часов. Это опустит лестницу вниз. Кроме того, на стене висят тюремные правила — последнее из них — "Желаем приятно провести день" — очень забавно, ведь вполне вероятно, это день перед казнью.

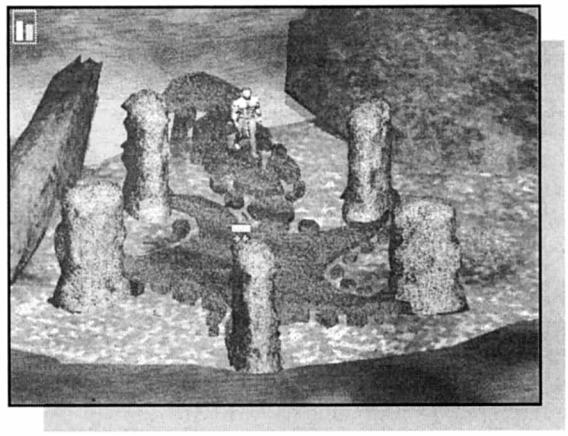
Пройдите туда и попадите в тюремный колодец, где стоят три охранника. Убив всех их, идите направо, за решетку и поговорите с заключенным по имени Крейцер (**Kreutzer**). Он даст вам пропуск в научный блок (**Science Block Access Card**). Теперь выходите из тюрьмы и идите к каменному кругу.

Встав в центр, вы должны попасть на Анели (не ошибитесь при выборе острова — это ледяной остров внизу).

Анели (продолжение)

Попав сюда, идите к Скалам Инея (**The Rime Cliffs**), убив по дороге монстра. Его легко убить, ежели применить на нем Заклинание Отравления и Психического Пожара.

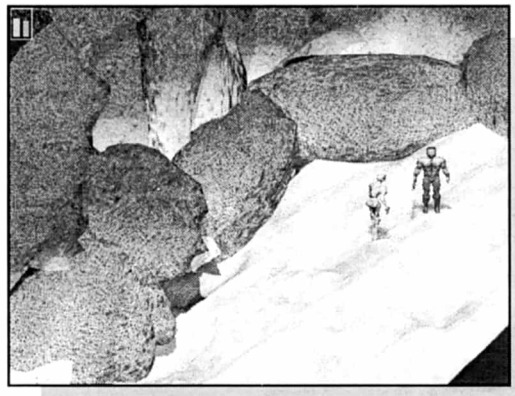
Разбейте киркой лед, и возьмите четыре фляги. В руках вам их не унести — слишком они хо-



Снова дольмены

лодные, поэтому засуньте их в контейнер (синий), который вы взяли у Хавнара. Это бутылочки с Израном.

Теперь идите обратно к каменному кругу, опять убив по пути монстра, и отправляйтесь на Руми — это огненный остров вверху.



Битва на заснеженном склоне

Руми (снова)

Идите в город, а затем в Серные пещеры (**Sulphur Caverns**) к ученому, сразив парочку монстров по пути.

Дав ученому герметичный контейнер (коричневый), вы получите четыре склянки с газообразным топливом — Актаромом. Примените их на Синем контейнере с Израном, и вы получите бутылочку реактива.

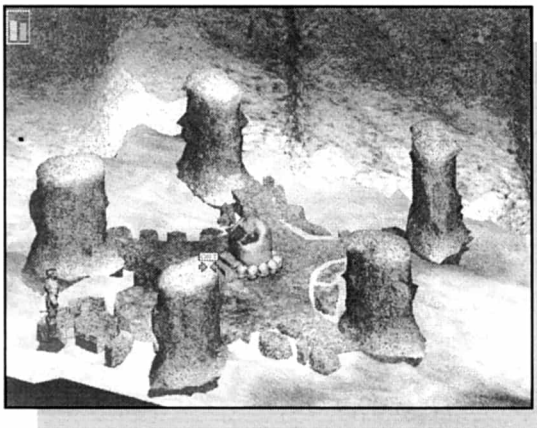
Теперь идите к каменному кругу снова и отправляйтесь на Общую Землю (левый остров). Убейте по пути опять появившихся монстров.

Общая Земля (финал)

Попав сюда, идите в город (**Wendron**), а затем идите в закрытую зону (**Restricted Area**), для этого надо дойти до торговца книг и выйти из этого экрана направо вверх.

Для прохода через охрану возьмите в руку пропуск в научный блок (**Science Block Access Card**), тогда охрана пропустит вас без вопросов.

Войдя в дверь, убейте парочку монстров, после чего поговорите с мужчиной в зеленых перчатках (на нем есть, конечно, и другая одежда, но перчатки явно отличают его от других мужиков).

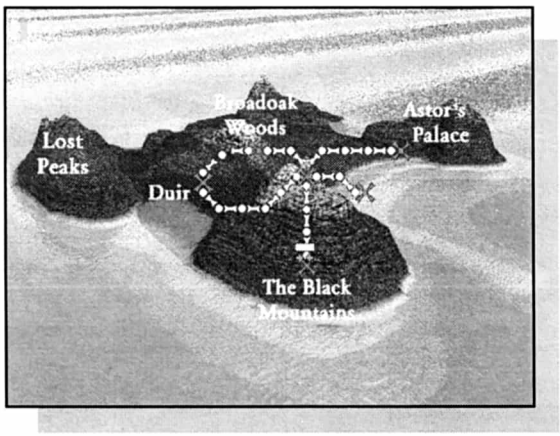


Реальность плавится, как воск

Это охранник, но он без оружия. Он расскажет вам, что это рукотворные создания — Элементалы. Их создают друиды, но зачем? Все это непонятно. Мужик многое знает, и просит вас не особо рассказывать другим, что именно он это вам рассказал.

Потом идите в закрытую дверь слева и посмотрите, что находится под матрасами. Вы должны найти ключик от ящика, стоящего в этой же комнате в углу.

Выходите из этой комнаты, открыв ящик и найдя там записку ученого (ящик этот стоит около кровати, где вы нашли ключ, к другим он не подойдет), идите в другую дверь.



Ваши странствия близки к концу

Сначала покажите эту записку охраннику, и тот тогда уйдет с дороги. Поговорите с мужиком за решеткой — это еще один ученый, и он расскажет вам о ракете и топливе. Зайдите в дверь, от которой отошел охранник и подойдите с той же запиской ученого к охраннику справа от ракеты. Тот также отойдет с пути.

У игры есть два окончания — военное и мирное.

Мирный конец

Ежели вы хотите закончить игру по-хорошему, поговорите с Крейцером (он слева от ракеты), тут же выйдите из разговора, не отдавая ему реактив.

После этого идите в ракету и вставьте в пульт карту (центр), топливо (справа) и магнитную руду (слева). После этого вы полетите домой. Вы — первый друид, попавший в космос.

Военный конец

Это для тех, кто хочет разобраться, почему исчез четвертый брат. Теперь идите к мужику, стоящему слева (это Крейцер) и, поговорив с ним, дайте ему реактив. Он расскажет вам о спасении — полете на ракете домой в свой мир, и об опасности остаться здесь, так как народ готовится восстать против Друидов. В итоге вы решите остаться, и Крейцер даст вам каменный брусок с надписью “Сила”.

Выходите отсюда и идите к тюрьме.

Войдя внутрь и показав опять бумаги палача охраннику, проходите внутрь. Спустившись вниз и войдя в тюремный колодец, идите по центральному проходу дальше. Для этого придется вновь перебить охрану на своем пути.

Пройдя туда, уничтожьте еще одного охранника и возьмите в руку нектар, собранный на ледяном острове Анели. Это спасет вас от запаха, который убивает.

Теперь спокойно спуститесь вниз по лестнице и войдите в дверь. Тут вы видите потайной круг, который охраняют два стража. Убив их, вы должны взять брусок, который вам дал Крейцер, и вставить его на место.

Теперь подойдите к каменной глыбе около входа и прочитайте появившуюся там надпись, это позволит открыться проходу в центре.

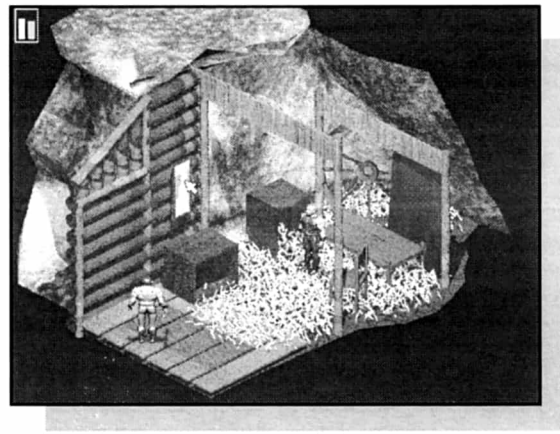
Идите туда.

Вы перенесетесь в неизвестное вам место. Выходите налево и обойдите замок, пока не найдете вход в него.

Войдя туда, поговорите с Лаусоном (**Lawson**), и вы узнаете, что те, кто вас перенес в этот мир — просто сумасшедшие тираны, нарушившие законы древних Друидов. После своего

длинного рассказа Лаусон даст вам черный камень из того же материала, что и черный камень в вашем браслете. После этого Лаусон скажет, что этот камень способен уничтожить его братьев, а он не может им воспользоваться, иначе и он погибнет.

Не пробуйте использовать этот камень на Лаусоне — и вы и он погибнете, под смех других друидов.



Если вы подожгли дом, не забудьте покинуть горящее помещение.

Для того, чтобы найти друидов, надо использовать портал, стоящий за спиной Лаусона. Протянув руку, вы услышите его предупреждение о том, что вы попадете в секретные комнаты. Ежели вы встанете на плиту, то вас перенесет к Друидам, и вы примените свой камень автоматически. Тогда вы погибнете вместе с троими братьями. Пусть вас утешит мысль о том, что это — жертва ради свободы целого народа.

Советы

1. Старайтесь перед каждым боем записываться, чтобы при неприятном исходе не пришлось долго бегать.

2. Если вы видите противника, который очень силен, но только еще подходит к месту боя, запишитесь. После считывания он пойдет в это место снова, а вы появитесь там же, где и стояли. Это даст вам шанс проскочить его без боя.

3. Запоминайте места, где монстры уязвимы — это локоть правой руки, копчик и шея.

Секреты

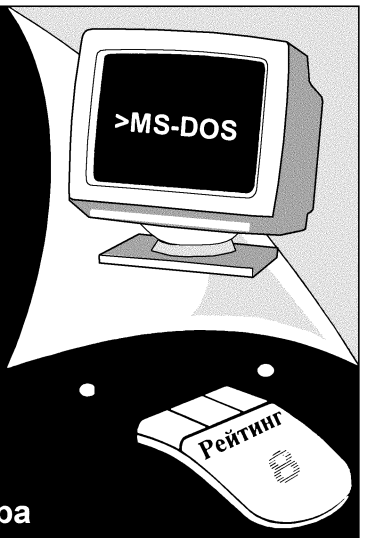
Если вы хотите пройти игру нечестно, то запишитесь в любой момент игры, и эту сохранялку можно отредактировать любым 16-ти разрядным редактором.

Для этого замените все нули на “F” во всех строчках, кроме первой. Это даст вам новое оружие, поднимет ваш уровень и так далее.

Но это только для тех, кому надоело долго мучиться с каждым монстром.

Dragon Lore

Сказание о драконе



Год выпуска	1995
Распространитель	Mindscape
Разработчик	Cryo
Категория	Ролевая игра

Минимальные условия	486-66	4 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-75	8 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Lo Res		
Размер	2 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

8 6

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	8
ЗВУК	7
ИНТЕРФЕЙС	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **8**

Есть игры, которые легко проходятся за час. Еще больше игр, с которыми можно разделаться за день. Но испытывает ли игрок, щелкающий такую продукцию, словно орешки, чувство удовлетворения? Безусловно, да. Замечательно, когда кругом царит полный "no problem", а все вопросы решаются с первой попытки. Кроме того, постоянный поиск чего-то нового расширяет кругозор, что повышает интеллектуальный уровень человека. Однако все люди устроены по-разному. Там, где оптимист увидит положительное, скептик найдет одни лишь минусы. Как, да это однодневка? И кто ее только создал? В конце концов, за что платились деньги? После этого диск с игрой благополучно отправляется в темный угол, где и собирает на себе пыль. Ну а если вам нравится засиживаться за играми подолгу, а кроме того, вы считаете себя человеком с аналитическим складом ума, этаким Шерлоком Холмсом конца двадцатого века, то все, что вам нужно — это сыграть в Dragon Lore. Эта игра, разработанная фирмой Cryo в 1994 году, как нельзя лучше подходит для приверженцев запутанных квестов, а метод дедукции — самый верный способ добиться в ней успеха. Порой может показаться, что разработчики несколько переборщили с загадками — но тем приятнее будет достигнутая цель. Одним словом, испытайте ваши нервы, господа! В игре присутствуют элементы аркады, которые носят вспомогательный характер и никак не портят общего впечатления. Приличная графика Dragon Lore способствует лучшему визуальному восприятию игры. Звуковое оформление, правда, могло бы иметь более законченный вид — полное отсутствие музыки не совсем понятно.

События, в которых вам предстоит принять участие, происходят "давным-давно в тридевятом царстве, тридесятом государстве". На время игры вы станете Вернером фон Валленродом, потомком знатного старинного рода. Отец Вернера в свое время был одним из рыцарей Дракона, а теперь подросший Вернер готовится занять его место. Попутно он выясняет судьбу своего отца, погибшего при странных обстоятельствах. Стать одним из рыцарей не так-то просто. Для этого необходимо склонить на свою сторону хотя бы половину из двенадцати рыцарей, которым предстоит решить участь Вернера на голосовании. Важно понимать, что у каждого из них свои жизненные принципы и свое отношение к Вернеру, поэтому получить полную поддержку вам не удастся, как бы искусны вы ни были. На протяжении всей игры вам придется балансировать между насилием и мудростью. Как и в реальной жизни, одной силой здесь ничего не добьешься. Чтобы достигнуть заветной цели, вам придется найти ответы на самые немыслимые загадки, сочетая при этом находчивость и трезвый расчет.

Взгляд, пронзающий насквозь

В первой части игры Вернеру предстоит совершить путешествие по сельской местности, полной опасностей и неожиданных встреч. Вторая часть игры преимущественно проходит в родовом замке фон Валленродов, хождение по которому можно сравнить с прогулкой по сложному лабиринту. Во время игры Вернера ждут самые неожиданные встречи. От незнакомцев (большинство среди которых составляют рыцари) Вернер будет получать поручения, в на-

граду за выполнение которых они одарят его полезными предметами, необходимыми для успешного завершения игры. Кроме этого, немало вещей вам придется найти самому. Существенную помощь при прохождении окажет информация, которую сообщат вам по пути. В конце концов вы окажетесь на сходке рыцарей, и в случае успеха станете одним из них.

Главное меню

После небольшой вступительной заставки вы увидите перед собой главное меню. В этот момент курсор превратится в маленького Вернера. Чтобы выбрать один из пунктов, вам нужно подвести к нему курсор так, чтобы голова Вернера указывала на этот пункт. После этого достаточно нажать левую кнопку мыши.

View Intro — просмотреть вступление

Start Game — начать игру

Load Game — загрузить игру

Quit Game — выйти из игры

View Intro

Вы сможете увидеть небольшое вступление, суть которого состоит в следующем. Существует четырнадцать колец рыцарей дракона, одно из которых по праву принадлежит Вернеру. Он должен вернуть себе законное наследство старинного рода фон Валленродов. Впереди собрание, где будет решена судьба Вернера — достоин ли он стать одним из рыцарей. Далее вас ждет краткая ретроспектива. Вы увидите Акселя фон Валленрода, отца Вернера, встречающего своего давнего врага Хаагена фон Дьяконова. Исход этой встречи остается загадкой, которая прояснится по ходу игры. Маленького Вернера, согласно древнему обычаю, отдают на воспитание к простому фермеру. Живя как простой крестьянин, он взрослеет и готовится к выполнению своей миссии. Это же вступление вы увидите, если “бросите” игру на некоторое время, находясь в главном меню.

Start Game

Начав игру, вы увидите Вернера во дворе фермы. После небольшой анимации вы можете смело отправляться в путешествие.

Load Game

Если вы играли в Dragon Lore и сохраняли игру, то с помощью этой функции вы можете загрузить игру, сохраненную ранее.

Quit Game

Выбрав **Quit Game**, вы немедленно покидаете игру и выходите в Dos. Никаких дополнительных действий от вас не требуется. То же самое вы можете сделать по ходу игры, используя комбинацию клавиш Ctrl + C.

Игровое меню

Чтобы вывести на экран игровое меню, нужно в течение игры нажать клавишу [Esc]. Это меню служит своего рода паузой. Здесь вам предоставляются следующие возможности:

Continue — продолжить игру

Load Game — загрузить игру

Save Game — сохранить игру

Restart — начать игру заново

Quit Game — выйти из игры

Сохранение и загрузка игры

Сохранить игру на редкость просто. Вы выводите на экран игровое меню и находите в нем **Save Game**. Если вы пользуетесь этой функцией впервые, то перед вами появится меню, содержащее следующие пункты:

Empty — пусто

Empty — пусто

Empty — пусто

Empty — пусто

Cancel — прекратить

Подведите курсор к надписи **Empty** и нажмите левую кнопку мыши. Вместо **Empty** вы увидите надпись **Saved Game 1** (**2**, **3** и так далее). Ваша игра сохранена. Подобным же образом производится загрузка игры.

Управление в игре

Основным средством управления в игре Dragon Lore является мышь. С ее помощью осуществляются все перемещения, поиск предметов, просмотр инвентаря и т.д. Возможности клавиатуры сведены к минимуму. Итак, что необходимо сделать для того, чтобы ...

Продвинуться вперед

Для этого нужно поводить мышкой по центру экрана (а изредка и по верхней его части). Если мышка изменила свою форму,

"Жиллет"— лучше для мужчины нет"

приготовившись к полету, игроку следует нажать левую кнопку мыши. В результате Вернер сделает несколько шагов вперед, либо последует анимационная вставка.

Отойти назад

Для этого надо сдвинуть мышку в нижнюю часть экрана. Если та поменяла свои очертания, приготовившись к полету, необходимо нажать левую кнопку мыши. Если же никаких изменений не произошло, то и путь назад вам заказан.

Повернуться влево/вправо

Игроку нужно отвести мышь в левый или правый угол экрана. Когда мышка наклонится в соответствующую сторону, необходимо нажать левую кнопку мыши.

Произвести действие

Для этого нужно направить мышку на требуемый предмет. После того, как последняя изменит свои очертания, изготовившись к полету, следует нажать левую кнопку мыши. Надо отметить, что в отдельных случаях мышь не меняет свою форму. Таким способом можно открыть дверь, взобраться по лестнице, вылезти из реки и т.п.

Поговорить с кем-нибудь

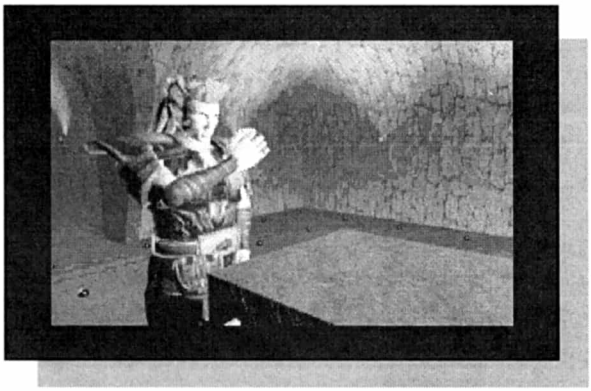
Для этого надо направить мышку на нужного вам персонажа и нажать правую кнопку мыши. Вы услышите голос вашего собеседника. Кроме того, перед вами появится текст его речи. Чтобы ускорить разговор, надо нажать левую кнопку мыши. Иногда требуется продлить разговор. Чтобы сделать это, нужно еще раз направить мышь на вашего собеседника и нажать правую кнопку мыши.

Использовать предмет

Довольно часто вы будете замечать на экране мышку, играющую с молоточком. Это означает, что здесь можно использовать какой-либо предмет. Допустим, вам необходимо открыть ключом дверь. Для этого нужно взять из инвентаря ключ и направить его на дверь. После этого надо нажать левую кнопку мыши. Иногда после подобного действия вещь, которую вы использовали, может пропасть. В другом случае (например, если вы набирали воду ковшом) она может поменять окраску.

Взять/положить предмет

Допустим, на фоне какого-нибудь предмета мышка начала играть с металлическим шариком. В таком случае этот предмет может быть взят и добавлен в инвентарь. Для этого надо нажать левую кнопку мыши. При этом мышка примет форму найденного предмета. Нажав левую кнопку еще раз, вы оставите этот предмет (это необходимо сделать там же, где вы взяли предмет).



Знакомьтесь — Вернер

Выкинуть лишний предмет

Если держа какой-нибудь предмет (т.е. вы видите его перед собой), вы нажмете правую кнопку мыши, то этот предмет будет выброшен. Иногда эта функция может сыграть с вами злую шутку — выкинутую таким образом нужную вещь можно довольно долго искать. Поэтому выгоднее класть предметы, а не выкидывать их.

Вооружить Вернера

Для этого предварительно нужно открыть инвентарь. Затем надо последовательно брать оружие и доспехи, которые вы до этого нашли, и "отдавать" их Вернеру. Например, чтобы одеть на Вернера доспехи, надо сначала взять их, а затем использовать по отношению к фигуре Вернера. Оружие вкладывается в левую руку Вернера, а щит, само собой, в правую.

Использовать оружие

Для того, чтобы напасть на противника, нужно сперва вооружить Вернера. Сама атака осуществляется правой кнопкой мыши с относительно небольшого расстояния. Удары, которые наносит Вернер, различаются между собой. Это зависит от положения курсора на экране. Оружие в Dragon Lore из строя не выходит.

Сразиться в рукопашном бою

Для этого нужно открыть инвентарь и щелкнуть левой кнопкой мыши по левой невооруженной руке Вернера. Вернер поднимет левую руку. Теперь вернитесь в игру. Чтобы приступить к рукопашной схватке, достаточно нажать правую кнопку мыши.

Обыскать убитого врага

Это очень просто. Вы совмещаете курсор с фигурой поверженного противника и нажимаете правую кнопку мыши. В левом верхнем углу вы увидите изображение неприятеля, а под ним предметы, которые он имел при себе. Справа будет показано содержимое вашего инвентаря. Используя левую кнопку мыши, вы можете "прихватить" любую вещь и отправить ее в свой инвентарь.

Просмотреть инвентарь

Для этого надо отвести мышку в левый верхний угол экрана и нажать правую кнопку мыши. При этом совершенно неважно, какую форму принял курсор. Слева вы увидите фигуру Вернера, а справа — найденные вами предметы.

Увидеть текущие показатели Вернера

Для того, чтобы вывести на экран текущие данные на Вернера, сперва нужно перевести игру в режим просмотра инвентаря. Далее надо подвести курсор, имеющий форму мышки, к его лицу и нажать левую кнопку мыши. На специальном экране вы увидите состояние здоровья Вернера и прочую информацию.

Поместить предмет в инвентарь

Взятый вами предмет может быть затем добавлен в инвентарь. Для этого необходимо, взяв предмет, открыть инвентарь и найти в нем свободное место. После этого нужно нажать левую кнопку мыши. В общей сложности в инвентаре может быть размещено до двадцати предметов. Сверх того, несколько вещей можно поместить в сумку, которая появится у вас в течение игры.

Просмотреть предмет из инвентаря

Чтобы Вернер (а вместе с ним и вы) смог получше разглядеть предмет из инвентаря, необходимо поднести последний к его глазам и нажать левую кнопку мыши. Перед вами появится название этого предмета.

Просмотреть содержимое предмета в инвентаре

Иногда предмет, который вы подобрали, может оказаться с сюрпризом. Например, под конец первой части вы получите сумку, в которой находятся две вазы. Прежде всего поместите сумку в инвентарь. Далее совместите с ней курсор и нажмите правую кнопку мыши. Слева вы увидите изображение сумки, а под ним ее содержимое. Предметы, хранящиеся в сумке, могут быть переведены в основной инвентарь и обратно. Кроме того, сумку можно использовать для хранения тех вещей, в которых вы не нуждаетесь в настоящий момент.

Скелетика замучил ревматизм

Использовать предметы в инвентаре

Изредка у вас может возникнуть необходимость применить несколько предметов одновременно. Например, под конец игры вы получите волшебную карту, которая позволит Вернеру перемещаться на неограниченные расстояния. Для того, чтобы использовать волшебную карту, ее необходимо вложить в связку карт, которые у вас были до этого. Вам нужно взять волшебную карту, совместить ее с остальными картами и нажать левую кнопку мыши. После этого вы можете пользоваться магической картой, как всеми прочими кар-

тами. В другом случае вам будет нужно зажечь огонь. Для этого надо взять кремень и использовать его по отношению к сере. В результате курсор примет "огненную" форму. Далее вам нужно вернуться в игру и употребить огонь по назначению.

Мост судьбы

Употребить заклинание

Это довольно-таки длительная процедура. Сперва надо вывести на экран содержимое инвентаря. Вернеру необходимо увидеть книгу заклинаний. Для этого надо поднести ее к его лицу и нажать левую кнопку мыши. Далее надо выбрать нужное заклинание, перелистывая страницы. Чтобы сделать это, вы должны отвести курсор в нижнюю (вперед) или верхнюю (назад) часть листа и нажать левую кнопку мыши. Остановившись на нужном вам заклинании, зарисуйте его и нажмите правую кнопку мыши. Далее вам нужно вложить книгу в левую руку Вернера. Если там было оружие, то его придется на время отложить. Теперь вернитесь в игру. В левом нижнем углу вы увидите четыре значка. Последовательно совмещайте курсор с подходящими символами и нажимайте левую кнопку мыши. В левом верхнем углу вы увидите выбранные вами знаки. После того, как набор завершен, вам нужно щелкнуть правой кнопкой мыши. Если все сделано правильно, в центре экрана промелькнут звездочки. Чтобы убрать с экрана символы, вам надо вернуться в экран просмотра инвентаря и забрать у Вернера книгу. У вас будет пять свитков с заклинаниями:

Dispell illusion — разогнать миражи

Fire ball — огненный шар

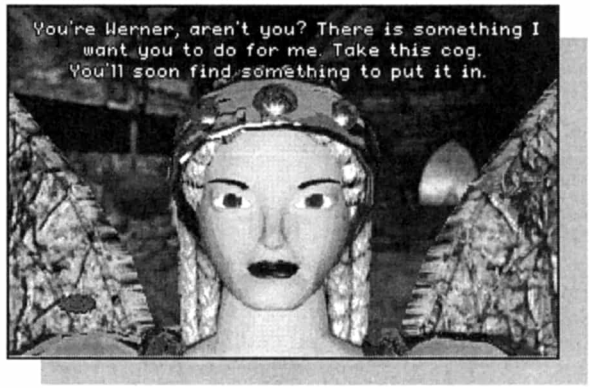
Open door — открыть дверь

Teleport — телепортация

Lightning bolt — молния

Воспользоваться картой

Сами по себе карты бесполезны. Чтобы активировать их, надо сперва применить заклинание телепортации. Перед вами появится связка карт. Чтобы просмотреть листы, необходимо отвести курсор в нижнюю (вперед) или верхнюю (назад) часть листа и нажать левую кнопку мыши. Далее надо выбрать место, куда вы намерены перемес-



"Ты Вернер, не правда ли?"

титься. Возможные варианты отмечены красными крестиками. Выбрав интересующее вас место, подведите к нему курсор и нажмите левую кнопку мыши.

Показатели Вернера

Life

Состояние здоровья Вернера. Если вы вступили в физическое единоборство с противником и пропустили некоторое количество ударов, то уровень здоровья Вернера, само собой, уменьшится. В дальнейшем этот уровень будет постепенно восстанавливаться.

Mana

Магическая сила Вернера. Этот уровень уменьшается после каждого пущенного в ход заклинания. Таким образом ограничивается количество последовательно примененных заклинаний. Как и в первом случае, этот уровень со временем восстановится.

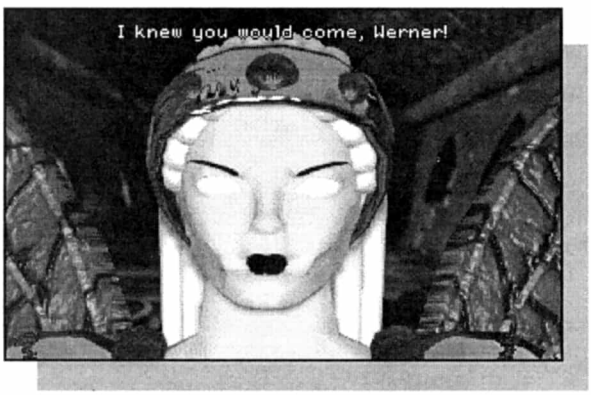
Violence/Wisdom

Во время игры Вернер будет балансировать между насилием **Violence** и мудростью **Wisdom**. С помощью этого индикатора вы узнаете, какая чаша весов перевешивает.

Прохождение

Ферма

Для начала стоит совершить прогулку вокруг фермы. Позади сооружения вы найдете молот. Включите его в свой инвентарь. Кроме этого, разыщите меч, лежащий на повозке и также отправьте его в инвентарь. Затем поговорите со старым слугой Гэтри, который стоит справа от двери. Он скажет Вернеру, что кадка с молоком дала течь, а корову надо подоить. Он попросит Вернера найти глубокую миску или что-нибудь в этом роде. Развернитесь и выйдите с территории фермы через ворота. Двигайтесь направо. Вам попадется создание, напоминающее собаку. Оно охраняет территорию, прилегающую к амбару. Игнорируйте его и продолжайте двигаться до конца пути. Затем поверните налево.

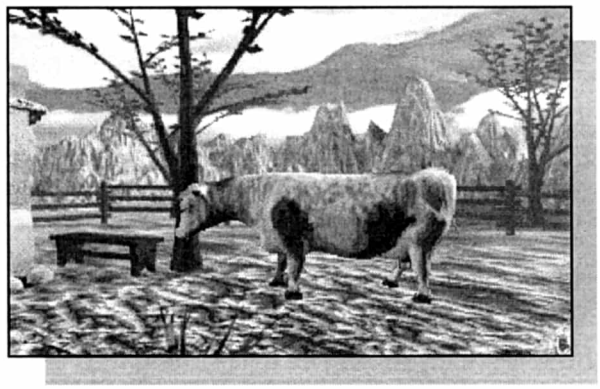


Твои глаза как фары самосвала

Коровник

Вы увидите строение. Скорее всего, это коровник. Внутри найдите кость и возьмите ее. Вернитесь обратно к месту, где находится собака.

Амбар
Отдайте кость собаке. За это она пропустит вас к амбару. Разыщите в нем глубокую миску и отнесите ее на ферму.



Жрите дети "Милки Вей", будете здоровы

Ферма
Отдайте миску Гэтри. Поговорите с ним. Он сообщит вам, что Дэйзи (так зовут корову) забрела в огород и попросит привести ее к коровнику. Сам же он тем временем почистит миску. Следуйте за ним в дом и возьмите веревку, висящую на стене. Выйдите из строения. Пройдите через ворота и сверните налево. Немного погодя, вы увидите сломанные ворота, а на заднем плане еще одну собаку. Не обращая на нее внимания, войдите в ворота.

Огород
Чтобы увести корову, вам придется использовать веревку. Накиньте ее на корову, и Дэйзи последует за вами (с первого раза попытка может окончиться неудачно). Веревка при этом останется у вас. Двигайтесь по направлению к коровнику.

Коровник
Дэйзи расположится у дерева. Обойдите корову и привяжите ее веревкой к дереву. Теперь вы можете вернуться обратно к старому слуге.

Ферма
Добравшись до фермы, войдите в строение и поговорите с Гэтри. Он скажет, что долгое время скрывал от Вернера, кто такой Вернер на самом деле. Помимо этого, он даст вам кольцо Вернера фон Валленрода и свисток. Сверх того, он предложит взять все то, что нужно вам. Из бочонка возьмите кремень, со стола серу, рядом с дверью палку. У стойки вы найдете доспехи. Помимо этого, заберите щит и выходите. Оденьте доспехи на грудь Вернера. Используйте щит, поместив его в правую руку Вернера. В его левой руке разместите молот или меч. Выйдите с территории фермы и идите налево до тех пор, пока не встретите собаку, загораживающую вам путь. Чтобы свистнуть, поместите свисток на лицо Вернера. Собака даст вам пройти. Продолжайте двигаться вперед.

Первый каменный монолит
Когда вы дойдете до большого каменного монолита, сверните направо. Вы заметите неподвижных воинов на фоне погребальных сооружений.

Левый череп
Войдите в огромный череп, расположенный по левой стороне. Пройдите до конца коридора и возьмите там ключ, валяющийся на полу. После этого выйдите и войдите в ...

Правый череп

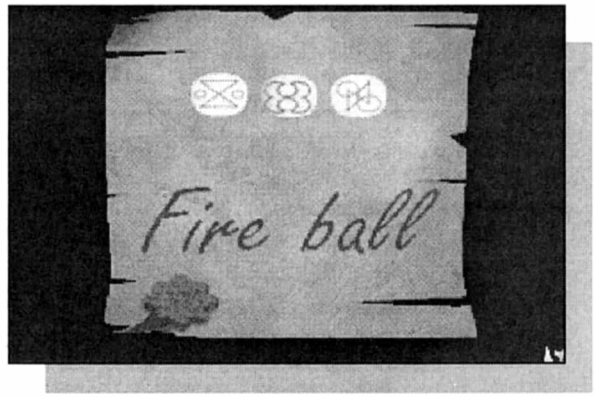
Откройте ворота ключом. В этот момент стоит сохранить игру. Продвинувшись чуть дальше по коридору направо, вы встретите скелет. Вам нужно разделаться с ним. Повернитесь и быстро выйдите за ворота. Подождите, пока скелет приблизится к воротам. Используя фактор неожиданности, войдите в ворота и постарайтесь разрубить скелет на куски. Возьмите у него алебарду и поместите ее в свой инвентарь. Справа от вас вы должны заметить обесцвеченный кирпич. Он находится приблизительно в середине коридора. Активируйте кирпич. На вас покатится огромная каменная глыба, от которой Вернер автоматически отпрыгнет. Осмотрите остатки каменной глыбы. Вы обнаружите второй ключ. С помощью этого ключа вы сможете открыть железные ворота, которые находятся далее по коридору. Войдя внутрь, направьте курсор на опускающуюся дверь и спускайтесь. Вы увидите богато украшенную дверь. Для того, чтобы открыть ее, примените кольцо Валленрода, которое вам дал старый Гэтри. Зайдите внутрь и пройдите прямиком к усыпальнице, находящейся в середине помещения. Можете поговорить с зеленым драконом. Он спросит Вернера, по какому праву тот беспокоит прах усопшего рыцаря. Одна сторона усыпальницы отделана рубином, на второй рубин отсутствует. Коснитесь того места, где нет рубина, употребив при этом кольцо Валленрода. После этого дракон расскажет вам, что это кольцо ему знакомо. Кроме того, он упомянет о силе кольца и том, что кольцо и его владелец должны быть скреплены между собой с помощью огня. Продолжая разговор, вы получите магический свиток, позволяющий открывать двери. Это первое заклинание в игре. Затем возвращайтесь обратно. Чтобы подняться наверх у опускающейся двери, вы должны встать под ней и щелкнуть курсором по верхней части экрана. Тогда Вернер автоматически заберется наверх. После этого идите к каменному монолиту, у которого вы уже были. Дойдите до монолита и сверните направо.

Второй каменный монолит

Вам нужно приблизиться ко второму каменному монолиту. Поговорите с Чен Лаи. Он сообщит вам, что скоро состоится голосование по поводу избрания Вернера. Двенадцать рыцарей будут голосовать, и Вернер победит, если хотя бы половина проголосует за него. Чен Лаи спросит, какой путь предпочитаете вы — Силы или Мудрости. Самому Чен Лаи больше по душе путь Мудрости, и до тех пор, пока вы не склоните чашу весов на сторону Силы, он будет голосовать за вас. Миновав Чен Лаи, войдите через аркообразный проход. Перед вами появится деревянная дверь. Пройдя ее, вы увидите вторую дверь, которая окажется запертой. По левой стороне вы увидите настенные начертания. Ударьте молотом по этому месту. В награду вы получите книгу заклинаний. Взяв книгу, поместите в нее заклинание, открывающее двери (возьмите заклинание и щелкните им по книге). Вернеру необходимо увидеть заклинание. Для этого нуж-

Заклинание "Телепорт"

но поднести книгу к его глазам. Запомните заклинание. Вложите книгу в левую руку Вернера. После этого по порядку щелкните по рунам, с помощью которых можно открыть дверь. Затем правой кнопкой щелкните по центру двери. Таким образом вы используете заклинание, и дверь откроется. Идите прямо до тех пор, пока Вернер не достигнет перекрестка. Сверните налево. Вы заметите постоялый двор.



Заклинание "Файрболл промеж глаз"

Постоялый двор

Войдите и переговорите с парнями за стойкой. Ребята (их зовут Альберт и Джордж) поинтересуются, не устали ли вы? А вот они притомились, особенно тот из них, который сидит сверху. Эти парни зарабатывают на жизнь тем, что делают мед для драконов. Для того, чтобы приготовить нектар, им нужна смола. Они предупредят Вернера, чтобы он не прикасался к смоле руками, а пользовался ковшом. Затем они дадут вам ковш. Далее выйдите наружу. Вернитесь к перекрестку и приблизьтесь к пещере. Здесь не лишне будет сохранить игру.

Пещера

Вооружите Вернера и войдите внутрь. Вам нужно разделаться со стрекозой. Покончив с ней, двигайтесь вперед до упора, пока не дойдете до резервуара со смолой. Наберите смолу ковшом. Полный ковш должен изменить окраску. Если вы не сможете сделать это с первого раза, не расстраивайтесь. Попробуйте еще разок.

Постоялый двор

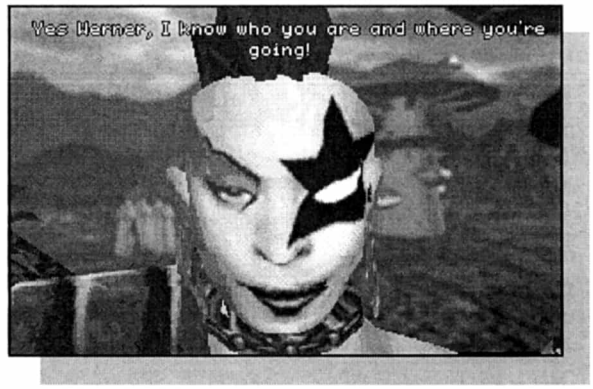
Отнесите этот ковш на постоялый двор и отдайте его ребятам. Взамен они дадут Вернеру веревку, "утреннюю звезду"(вид булавы) и огненное заклинание (**Fire Ball**). Добавьте последнее в книгу заклинаний. Сделав это, выйдите с постоялого двора и пройдите до перекрестка. После этого поверните налево. Пройдя немного, вы приблизитесь к паутине.

Он видит вас насквозь

Паутина

Используйте по отношению к ней огненное заклинание, аналогично тому, как вы это делали в предыдущий раз. В результате этого действия паутина исчезнет. Двигайтесь дальше по дороге.

Река



Какой изящный синяк

У постройки с четыремя деревьями вокруг вы заметите Дьяконова, нарушителя мира и спокойствия. Поговорите с ним. “Не можешь найти шест, чтобы оттолкнуть баржу?”, — усмехнется он. “Разуй глаза”. Затем он исчезнет, оставив после себя демона. Вооружившись, разделайтесь с демоном. Обыщите его останки и возьмите большой нож и весло. Подойдите к пристани и используйте весло, чтобы оттолкнуть баржу, затем ступите на нее. Баржа переправит вас на другую сторону речки. Здесь вы встретите Формара Таин из Хавшаля. Переговорите с ним. Он похвалит Вернера за храбрость и посоветует ему не увлекаться насилием, а чаще прибегать к Мудрости. Взамен он пообещает Вернеру отдать за него свой голос. Далее продолжайте двигаться вперед. Перед вами возникнут несколько колонн и растение-каннибал.

Растение-каннибал

Соблюдая почтительную дистанцию, возьмите странный череп справа от растения. Объедините его с веревкой из вашего инвентаря, чтобы получился цепляющий крюк. Накиньте его на дерево, которое находится слева от растения и совсем близко с ним. Таким образом вы благополучно минуете опасное растение. Вас ждет встреча с Танатьей Хиренапу. Побеседуйте с ней. Она заметит на Вернере кольцо фон Валленрода и поинтересуется, кто он такой? “Добраться до замка будет непросто, Вернер”, — продолжит Танатья. “Двенадцать Рыцарей Дракона живы. Есть еще Фуджитомо, который умер, но его кольцо не востребовано до сих пор. Достань его и получишь лишний голос в свою пользу. Что касается моего голоса, то ты его заслужил”. Окончив беседу, продолжайте двигаться вперед. Спустя какое-то время, вы увидите участок земли, усеянный грибами.

"Бабушка, бабушка, а зачем тебе такие большие уши?"

Поляна, усеянная поганками

Там вы увидите Челидру Серпентину. Она скажет, что Вернер слишком велик для того, чтобы встретиться с жителями этой деревни. “Я знаю, кто ты, Вернер, и куда ты идешь”, — добавит она. “Будь мудр, и ты получишь мой голос. В отличие от Танатьи вид крови не вызывает у меня чувства радости. Если она проголосует за тебя, то будь уверен, что я отдам свой голос против”. Кроме того, она сообщит, что жители поганок — ее друзья. Затем двигайтесь по тропинке, пересекающей ручей. Вы должны увидеть перед собой фон-

Дракон не сказка, а средство передвижения

тан. Обогните его и следуйте по самой левой из тропинок. Она приведет вас к дому.

Дом феи

Войдите в дом и поговорите с феей. Она поинтересуется, не Вернер ли вы, а затем вы получите зуб от шестерни. "Ты очень скоро найдешь применение для этого зуба", — прибавит фея. Помимо этого она посоветует Вернеру не слушать свою сестру. Поднимитесь наверх по спиральной лестнице. В ящике комода возьмите кусок материи. По той же спиральной лестнице выйдите из дома. После этого возвращайтесь к фонтану. На этот раз идите направо. Вы дожны заметить вдалеке странное существо, напоминающее кота. На земле вы найдете яблоко. Подберите его. Сверните направо и отдайте яблоко коту (если можно его так назвать). Он уйдет прочь. Ближе к деревьям вы заметите рычаг. Потяните за него, и Вернер перенесется в дом.

Дом второй феи

Поговорите с феей. Она скажет, что заранее знала о том, что Вернер придет к ней. Помимо разного рода чепухи, она скажет, что может наделить вас небывалой силой и даст Вернеру ключ. Используйте рычаг в доме, чтобы перенести Вернера обратно на землю. Вернитесь к фонтану. А теперь идите по центральной дорожке. Она приведет вас в сад.

Сад

Попытайтесь сорвать цветок. Артус из Эрвиндайлла отнесет Вернера назад к фонтану. Поговорите с ним. Он скажет, что специально унес Вернера подальше от цветов. В противном случае фон Валленрод никогда не смог бы стать рыцарем. "Давным-давно моя семья выбрала путь порядка. Хаос и насилие никогда не заслужат моего голоса" — добавит Артус. Продолжая беседу, вы узнаете, что отец Вернера, Аксель, был настоящим мужчиной. Унаследовать его титул будет непросто. Также Артус поведает о том, что семьи Валленродов и Дьяконовых всегда враждовали между собой, поэтому на голос Дьяконова рассчитывать не приходится. Что касается цветов, то рыцарь посоветует Вернеру найти способ не вдыхать их запах и не рвать их слишком много. Смочите кусок материи в фонтане. Поместите его на лицо Вернера и возвращайтесь в сад. Сорвите красный цветок, синий цветок и несколько желтых цветков.

Поляна, усеянная поганками

Вернитесь к деревне (полянка, полная поганок). Принюхайтесь к синему цветку (т.е. поместите его на лицо Вернера), и Вернер уменьшится. Сперва вам предстоит убить скорпиона. Затем найдите и возьмите голубой пузырек. При необходимости он излечит Вернера. Вы увидите маленькую поганку рядом с убитым скорпионом. Войдите в нее. Поднимитесь вверх по лестнице и откройте дверь. Переговорите с эльфом. Он поблагодарит Вернера за уничтожение скорпиона. "У нас есть друзья среди вашего народа", — прибавит эльф. "Мы готовим для них осо-

Заклинание "Развеять иллюзию"

бое снадобье". Затем он даст вам свиток, разгоняющий иллюзии. Поместите его в книгу заклинаний и выходите наружу. Зайдите в другую поганку ближе к ручью. Этот "дом" кажется необитаемым, однако вы слышите подозрительный шум. Похоже, что эльфы скрываются от вас. Осмотрите бутылочки, и вы найдете зеленый пузырек. Выйдите наружу и выпейте снадобье. Вернер вернется в прежнее состояние. Поговорите еще раз с Челидрой Серпентиной. Она похвалит Вернера за храбрость и мудрость. "Избегая бессмысленного насилия, ты сможешь рассчитывать на мой голос" — скажет Челидра. После этого возвращайтесь в сад. Удостоверьтесь, что материя находится на лице Вернера. Среди красных цветов вы найдете тропинку. Идите по ней.

Дом с шестернями

Вы встретите Сенешаля Куру. Поговорите с ним. По его мнению, фон Валленрод слишком слаб. "В твоем сердце недостает металла", — добавит он. Затем проверьте шестеренки. Вы заметите недостающий зуб. Поставьте имеющийся у вас зуб на его место. Тянуть за рычаг не имеет смысла. Вместо этого поищите контуры двери на стене справа от шестерни.Чтобы открыть дверь, вам нужно использовать свиток, разгоняющий иллюзии. Перед вами появится дверной проем. Войдите в дверь и у первой же развилки поверните налево. Идите до следующей развилки и здесь сверните направо. У третьей развилки также поверните направо. Поговорите с Клаусом фон Штраупцигом. Он упрекнет Вернера за излишнюю нерешительность. Клаус считает, что рыцарь должен уметь властвовать, а Вернер часто проявляет сострадание. "Пролей кровь, парень", — призовет Клаус. "Оставь после себя кровавый след, и ты получишь голос Клауса фон Штраупцига". После беседы подберите факел с пола и вернитесь к последней развилке. Идите по левой дорожке (если смотреть со стороны входа) до красной комнаты. Центральный светильник на самом деле является перевернутым вверх дном ведром. Возьмите его. Вернитесь к самой первой развилке и в этот раз идите направо. Наполните ведро, подняв его над колодцем. Ведро при этом изменит окраску. Возвращайтесь к шестерне. Полейте водой из ведра рычаг над зубьями. Благодаря этому откроются ворота. Войдите в них и возьмите серебряный сундук. Вслед за этим вернитесь в красную комнату. Пройдите через дверной проем и войдите в зеленый склеп.

Реклама шампуня "Джонсонз Бэби"

Гробница Фуджитомо Но Саматори

Поместите сундук на скелет Фуджитомо Но Саматори. Вы услышите голос Фуджитомо. "Ты расплатился за мою душу. Проклятие снято. Теперь я могу упокоиться с миром. Ты получишь голос Фуджитомо". Вы получите кольцо Фуджитомо. Используйте факел у двери в другом конце помещения. Далее пройдите через затемненную дверь наружу.

Река

Поговорите с Хергом Нах Дракхоненом. Он посоветует Вернеру, как тому лучше расправиться с щукой. Что касается голосования, то ему совершенно все равно, чего придерживается Вернер — мудрости или насилия. Гораздо больше Херга интересует огромная жемчужина, которую охраняет дракон. Чтобы заслужить его голос, Вернер должен раздобыть жемчужину. "В противном случае я проголосую за Дьяконова", — пригрозит рыцарь. Двигайтесь дальше к реке и прыгайте в нее. С щукой, которая там плавает можно разобраться двумя способами. Можно вооружить Вернера и убить щуку, а затем взять алмаз. Можно позволить щуке проглотить Вернера и взять алмаз. Затем нужно использовать оружие или желтый цветок. Вследствие этого Вернера выбросит на другой берег.

Озеро и водопад

Двигайтесь по направлению к горам. Вы увидите озеро. Прыгните в воду и идите налево, перескакивая по камням. Щелкните по водопаду. Оказавшись внутри, отдайте алмаз дракону. Следуйте за ним. Дракон позволит вам взять большую жемчужину. Выйдя наружу, сверните налево и направьте курсор на вершину горы. Затем заберитесь наверх. Вернитесь к месту, где Вернер встретил щуку.

Река

Чтобы перебраться через реку, прыгните в воду. Затем отдайте жемчужину Хергу Нах Дракхонену. В благодарность за это он пообещает отдать вам свой голос и предупредит, что Челидра скорее всего не одобрит ваших действий. Вернитесь к реке и прыгайте в воду. В случае необходимости используйте оружие или желтые цветки, чтобы миновать щуку.

Не забудьте спросить у нее, что она делает сегодня вечером

Озеро

Возвращайтесь к озеру. Выйдите на землю, не доходя до водопада. Пройдите до конца тропинки. Вы увидите каменное сооружение.

Дольмен

Найдите вход и пройдите в центр дольмена. Поговорите с Хелайна Д'Артика. Она скажет, что никто, кроме Вернера фон Валленрода не пройдет здесь. Дайте ей кольцо, которое вам досталось от старого слуги Гэтри. Этим вы за-

свидетельствуете личность Вернера. Хелайна вызовет вас на поединок. Примите вызов, но не сопротивляйтесь слишком яростно. В конце она поздравит вас и излечит ваши раны. “Ты можешь рассчитывать на мой голос”, — добавит Хелайна. Затем она даст вам кирку и исчезнет. Вам надо идти обратно по тропинке. После этого двигайтесь направо, пока не дойдете до дорожки, вымощенной белым камнем. Возле дерева поверните налево. Чтобы расчистить путь от каменных глыб, используйте кирку. Перед вами появятся отвесные скалы.

Скалы

Вы вновь встретите Дьяконова. Переговорите с ним. Дьяконов считает, что Вернеру пора вернуться на ферму. “Дэйзи так скучает без тебя”, — усмехнется он. Кроме того, он даст вам топор. “Еще твои предки должны были срубить это старое дерево”, — прибавит Дьяконов. “Но они были слишком сентиментальны”. Примените топор, чтобы срубить засохшее дерево и построить мост. Вам необходимо перейти на другую сторону. Вам предстоит встретиться с двумя ворами. Поговорите с ними. Они поблагодарят Вернера за то, что он построил для них такой замечательный мост. После этого они предложат Вернеру добровольно отдать им все, что есть у него. Вы должны сразиться с ними. Одолев их, обыщите их тела. Вы найдете сумку, в которой находятся одна разбитая ваза и одна целая, а также меч Куру. Пройдите в брешь между горами.

На подступах к замку

Вы увидите Александра из Эгрегалиона и Сильвана из Сигилла. Оба они охотно отдадут за вас свои голоса, если получат назад свои вазы, украденные ворами. Отдайте кому-нибудь из них целую вазу из сумки. Используйте сумку для хранения других найденных предметов. Так вы сможете освободить дополнительное место для других предметов. Далее двигайтесь вперед к воротам замка.

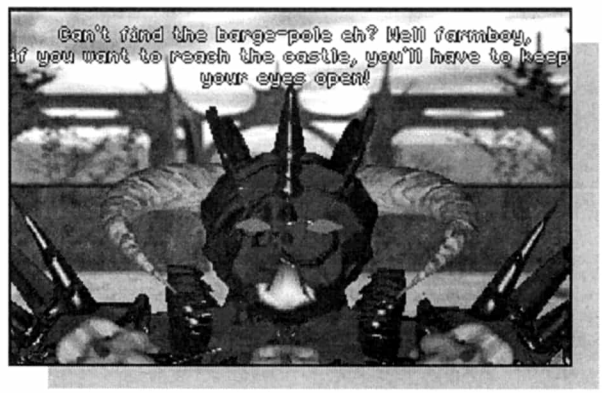
Вход в замок

Пройдя ворота, поднимитесь вверх по лестнице и войдите в первую же дверь. Обратите внимание на сферу. Пройдите мимо первого огромного каменного дракона. Выйдите через другую дверь. На подъемном мосту вы увидите другого дракона. Покажите ему кольцо, и дракон исчезнет. Вооружитесь и войдите в замок.

Тронный зал

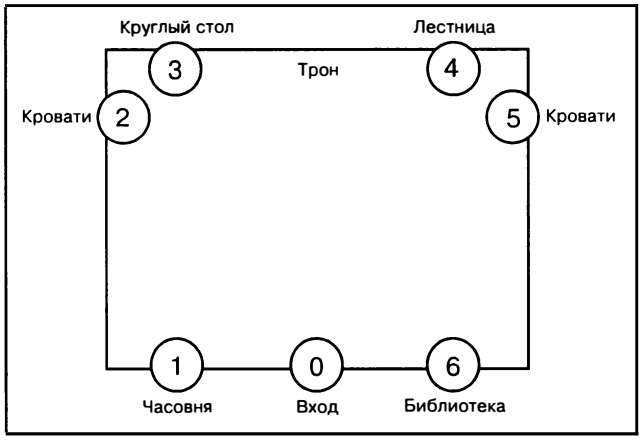
Здесь вам предстоит убить зомби. Разобравшись с ним, идите вперед к трону. Дотроньтесь до украшения в виде медной змеи. Вы увидите отца Вернера, который попросит сына отомстить за свою смерть.

Войдите в дверь номер один. Возьмите кропило с алтаря. Пройдите вдоль скамеек до конца часовни и войдите в дверь с правой стороны. Вы окажетесь в ризнице. Обыщите



Это не ежик в тумане, это фон Дьяконов в своих доспехах

все вокруг. Со скамьи возьмите библию, а с полки свечки. Вернитесь обратно к алтарю. Поместите свечки в подсвечник. Вернер обнаружит часть печати фон Валленрода. Возвращайтесь в тронный зал.



Тронный зал

Войдите в дверь номер два. Поверните направо и подойдите к стене. С помощью любого оружия разбейте бутылку, стоящую на полке (используйте оружие как предмет). Изучите остатки разбитой бутылки. Возьмите каменный глаз. Пройдите в следующую комнату и возьмите там изображение дракона, висящее над кроватью. Вернитесь в тронный зал.

Войдите в дверь номер четыре. Спуститесь вниз по спиральной лестнице. Вы придете к двери. Под ступеньками найдите меч. Затем возвращайтесь в тронный зал.

Войдите в дверь номер три. Посмотрите на щиты. Вам нужно заменить недостающий меч найденным вами богато инкрустированным мечом. Этим вы приведете щит в движение и приоткроете тайник. Возьмите очередную часть печати фон Валленрода и соедините ее с первой частью. Вернитесь в тронный зал.

Войдите в дверь номер пять. Приблизьтесь к камину и щелкните по металлической скобе слева от камина. Поверните налево и через занавес пройдите в соседнюю комнату. Возьмите ключ из лампы, расположенной над шахматной доской. Поверните налево и подойдите к сундуку. Используйте ключ, чтобы открыть сундук. Вы получите последнюю часть печати. Соедините ее воедино. Далее следуйте в тронный зал.

Войдите в дверь номер шесть. Вы окажетесь в библиотеке. Оглядитесь вокруг и найдите книжный стенд. Дотроньтесь до него. Вы узнаете, что существует много способов освобождения душ, но самый простой из них выглядит так. Надо положить у ног жертвы его копию, а затем разрушить эту копию с помощью изображения Хаасска, бога, который наполовину человек, а наполовину дракон. Затем надо опрыскать это место кропилом, и душа освободится. Вернитесь в тронный зал.

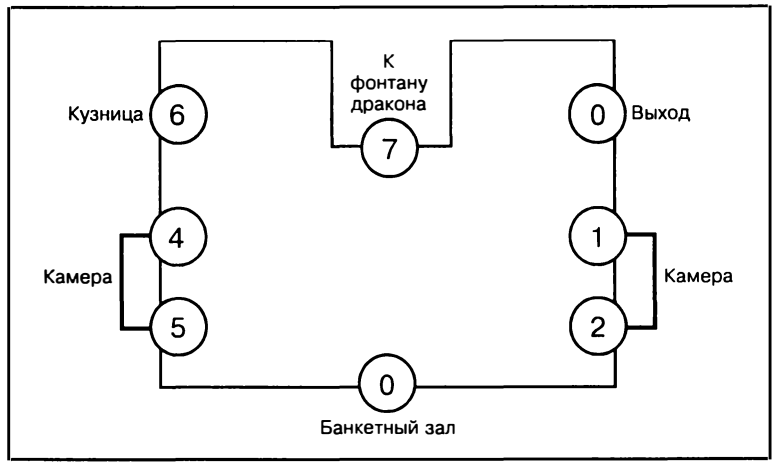
Войдите в дверь номер четыре. Спуститесь вниз по спиральной лестнице. Прикоснитесь к двери с опознавательными знаками печатью фон Валленрода. Дверь откроется. Здесь много мусора. Сперва зайдите в левую дверь. Это винный погреб. Поднимитесь вверх по лестнице и возьмите сломанный ключ. В маленькой спальне по соседству ничего нет, поэтому вернитесь в помещение, полное мусора. Войдите в дверь, находящуюся прямо перед Вернером. Вернер окажется в зале с несколькими дверьми.

В следующем зале

Войдите в дверь под номером один. Вы увидите одеяло. Можете посмотреть, что лежит под ним. Это копченая селедка, и она вам ни к чему. Сверните направо. Двигайтесь вперед. Прикоснитесь к

скелету, лежащему на скамейке. Возьмите второй каменный глаз. Выйдите из помещения через дверь номер два.

Войдите в дверь под номером три. Сверните налево и войдите в банкетный зал. В правом углу позади длинного стола возьмите лом. Затем выйдите оттуда. Напротив находится кухня. Войдите туда. С полки возьмите ковш. После этого вернитесь в помещение, полное дверей.



Банкетный зал

Войдите в дверь под номером четыре. Поверните направо. Идите прямо через дверь. Осмотрите простыню. Под ней находится третий каменный глаз. Возьмите его и выходите через дверь номер пять.

Войдите в дверь под номером шесть. Здесь расположено рабочее место кузнеца. Идите вдоль стены по левой стороне, пока не дойдете до двери. Разыщите там мешок угля. Возьмите его и возвращайтесь в кузницу. На столе возьмите молот. Кроме того, прихватите слесарную ножовку, валяющуюся рядом с черным котелком. Положите уголь из взятого вами мешка в печь. С помощью кремня и серы разведите огонь. Разогрейте уголь с помощью огня. Воспользуйтесь мехами, чтобы поддержать пламя. После этого положите сломанный ключ в огонь, чтобы разогреть его. Разогретый ключ нужно положить на наковальню. Должно быть, ваши руки сделаны из асбеста. Используйте молот для того, чтобы перековать ключ. Воспользуйтесь ковшом, чтобы набрать воды из корыта. Этой водой остудите ключ. Вы получили перекованный ключ. Возвращайтесь в помещение с множеством дверей.

Для двери номер семь примените ключ. Спускайтесь вниз. Напротив вы увидите фонтан.

У фонтана

Справа от вас находятся три камеры. Прежде всего войдите в центральную камеру. Возьмите небольшой скелет. Меч брать не надо — это ловушка. Если вы все-таки возьмете его, откуда ни возьмись появится отвратительный монстр, с которым вам придется сразиться. Выходите из этой камеры. Далее нужно зайти в камеру, расположенную справа. Внутри вы увидите скелет. Положите библию на него. Затем окропите скелет. Положите на него каменную статуэтку и небольшой скелет. После этого дотроньтесь до скелета, чтобы освободить его. Возьмите ключ Волшебника и выходите из этой камеры.

Войдите в дверь, находящуюся справа от трех камер. Сверните направо и зайдите следующую дверь. Там обратите ваше внимание на сундук. На нем лежит связка карт, которую вам надо взять. Сделав это, возвращайтесь в помещение, где находится фонтан.

Далее идите в дверь, расположенную слева от трех камер, в которых вы уже побывали. Это камера пыток. Вы можете убить тролля, либо игнорировать его и продолжать двигаться вперед. На маленьком столе по правую руку лежат щипцы, которые вы должны взять. Затем выходите.

Пройдите в дверь, находящуюся напротив. Вы увидите лестницу, уходящую вверх, а также запертую дверь. Эту дверь можно открыть с помощью лома. Однако этого лучше не делать — путь, описанный ниже, значительно лучше. Кроме того, подземелье будет затоплено, а кому же охота мочить собственные ноги?

Бассейн

Поднимитесь вверх по лестнице и прыгайте в бассейн. Возьмите рукоятку. Не обращайте внимания на двери — в них нет нужды. Вам надо выбраться из бассейна. Затем сходите к фонтану. Коснитесь рукояткой головы дракона, которая торчит из воды. Идите в помещение, где находится бассейн. Вода ушла, и вы можете войти в бассейн. Пройдите через дверь. Далее идите по дорожке. Пройдите в отверстие в стене замка. Поговорите с огнедышащим драконом Флогистоном. Он расскажет Вернеру о смерти его отца и попросит привести к нему сына. Затем он даст Вернеру магический порошок и снотворное. Возвращайтесь ко входу в замок.

Вход в замок

Усыпите огромного каменного дракона, применив снотворное. Возьмите расплавленную сферу. Войдите в замок и подойдите к спиральной лестнице. Употребите магический порошок, чтобы преодолеть невидимый барьер, отделяющий верхнюю часть лестницы. Поднимитесь наверх и войдите в дверь.

Поднимаемся наверх

Пройдите вверх по лестнице и войдите в комнату, расположенную слева. Разберитесь со скелетом, если хотите. С таким же успехом вы можете игнорировать его. Войдите в дверь, находящуюся с левой стороны. Вы оказались в спальне. Двигайтесь прямо и осмотрите тумбочку. В нижнем ящике вы найдете металлический шар. Вернитесь к двери, в которую вы вошли сразу после подъема по спиральной лестнице.

Встав спиной к этой двери, идите строго прямо и войдите в очередную дверь. В комнате вы обнаружите еще один металлический шар. Он находится на растении, которое расположено в левой части комнаты у окна. Не торопитесь подниматься наверх. Идите к двери, затем сверните налево, приблизьтесь к стене и вновь поверните налево. Под уклоном находится дверь.

Войдя в нее, вы попадете в детскую. На полу вы сможете найти третий металлический шар. Далее идите через дверь, расположенную по правой стороне. Оглядите левую сторону коридора.

Вы увидите зарешеченное окно, из которого проглядывает яйцо. Используйте ножовку, чтобы перепилить прутья. Войдите в гнездо. Идите к насесту снаружи гнезда и повернитесь вокруг. Поместите расплавленную сферу рядом с яйцом. Щипцами дотроньтесь сферы. Коснитесь яйца. Сын дракона последует за Вернером. Вернитесь в коридор и идите к самой дальней двери.

Войдите в дверь слева от сундука. Затем войдите в дверь в конце маленького коридора. Возьмите четвертый металлический шар с книжной полки. Вернитесь в маленький коридор.

Войдите в среднюю дверь. Возьмите веточку у очага. Обратите внимание на сокола, изображенного на сундуке. Коснитесь серы кремнем. С помощью огня зажгите ветку. Поднесите зажженную ветку к птице. На полу у сундука появятся четыре дыры. Положите в них четыре металлических шара. После этого прикоснитесь к птице. Сокол взмахнет крыльями, а в сундуке приоткроется секретное отделение. Возьмите кусок веревки с прикрепленным к ней когтем и возвращайтесь в помещение, где находится фонтан.

У фонтана

Пройдите в первую дверь слева. Это оружейная комната. На второй полке для оружия возьмите четвертый каменный глаз. Полка находится на той же стороне, что и дверь. Вставьте четыре каменных глаза в два черепа, висящие на шестах. На столах возьмите меч, щит, арбалет и ключ. После этого возвращайтесь в помещение, где находится фонтан.

Логово дракона

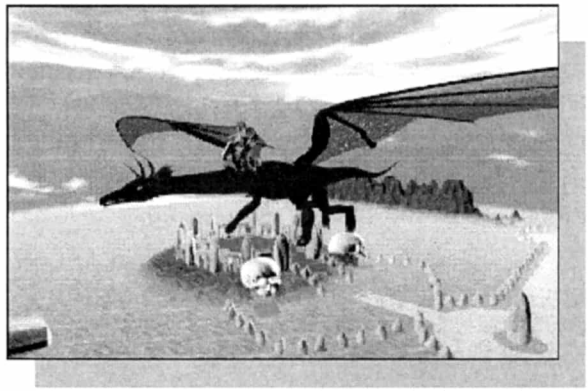
Идите вниз по лестнице. Откройте дверь ключом Волшебника. Войдите внутрь и возьмите седло с копьем справа от вас. Войдите в дальнюю дверь. Поговорите с драконом. Он поблагодарит Вернера за возвращение сына. Дракон доставит Вернера в потайное место, если получит какую-нибудь вещь, ранее принадлежавшую фон Валленродам. Дайте ему любой предмет, кроме кольца (предмет будет возвращен позже).

Полет на драконе

В потайном месте возьмите свиток телепортации. Посмотрите на него и уберите его в книгу заклинаний. Оглядите сундук. Достаньте из него бутылочку крови Дьяконова. Затем примените заклинание телепортации. В результате перед вами появятся карты. Вам нужно найти нужное место и щелкнуть по нему левой кнопкой мыши. Найдите на страницах логово дракона и переместитесь туда.

Логово дракона

Поговорите с драконом. Он вернет Вернеру взятый у него предмет. Затем вам нужно добраться до лестницы (это там, где вы вошли в детскую). Чтобы сделать это быстрее, примените заклинание телепортации. Найдите среди карт **Level 1**. Около лестницы вы заметите красный крестик. Именно туда вам и надо.



Полет над древними могилами

Верхние этажи замка

Пройдите в “гору” до конца. Чтобы открыть дверь, используйте ключ, который вы нашли в оружейной комнате. Оказавшись внутри, идите в дверь, расположенную прямо перед

вами. Сверните налево и подойдите к котелку с дырой в днище. Для котла используйте веревку с прикрепленным к ней когтем. Проделав эту операцию, вы получите ключ, который висел над соколом. Здесь вам больше делать нечего. Выйдите и поднимитесь вверх по лестнице. Чтобы открыть дверь, примените ключ, который вы только что взяли. Поверните налево и войдите в комнату. Переговорите с волшебником Адльплейтом. Он скажет, что знал об убийстве отца Вернера, но не смог помешать. Волшебник потребует, чтобы вы бросили на пол три предмета. Отступите назад и сделайте это ("используйте" предметы по отношению к полу). Бросьте меч, щит и арбалет. Продолжайте говорить с ним. "Ты должен завладеть доспехами, которые носят все рыцари", — добавит волшебник. "Поднимись на следующий этаж замка и найди путь к гробнице своего отца". Пройдите мимо Адльплейта. Идите вдоль стены и войдите в проход. Поднимитесь по лестнице и осмотритесь вокруг. На перилах вы заметите рубин. Возьмите его и возвращайтесь к Адльплейту. Поговорите с ним. Он еще раз напомнит Вернеру о доспехах. Также Адльплейт даст Вернеру волшебную карту. Полистайте страницы (щелкните курсором внизу, чтобы продвинуться вперед, и вверху, чтобы вернуться назад) до тех пор, пока вы не найдете каменные монолиты. Примените заклинание телепортации, чтобы перенестись туда.

Каменные монолиты

Вернер будет перемещен к гробнице своего отца. Подойдите к гробу и положите рубин в отведенное для него место. После этого курсор на какое-то время покраснеет. Затем обойдите гроб и коснитесь второго рубина. Гроб откроется, и вы получите доспехи со щитом. Кроме того, вы встретитесь с призраком отца Вернера. "Носи эти доспехи с гордостью, сын", — молвит Аксель фон Валленрод. "Отомсти предателю Дьяконову за его преступление. Справедливость должна восторжествовать". После этого используйте заклинание телепортации, чтобы вернуться к Адльплейту (**Level 3**).

Последние указания Адльплейта

"Чтобы быть избранным", — скажет волшебник, — "ты должен прибыть на собрание верхом на драконе." Для того, чтобы освободить дракона, нужна кровь Дьяконова. Покажите ему кровь Дьяконова. "Не нужно отдавать ее мне", — добавит Адльплейт. "Мы должны поймать врага в моей пентаграмме. В моем кубке ты найдешь амулет. Когда я скажу Дьяконову: "Уже уходишь?" — возьми амулет и брось в него". После заклинания он скажет, что пора бросать бутылочку с кровью в пентаграмму. Бросьте бутылочку на пол. Появится Дьяконов. Он в открытую насмехается над Адльплейтом. Возьмите амулет из кубка и бросьте его в Дьяконова. Адльплейт даст вам статуэтку и хрустальный шар. Вам надо разбить статуэтку с помощью молота. Возьмите оружие, которое вы бросили. Используйте заклинание телепортации, чтобы перенестись обратно к дракону. Оденьте доспехи дракона, а затем прикоснитесь к дракону. Вернер, верхом на драконе, отправится к дольменам.

Финал игры

Вслед за этим начнется голосование. Дьяконов, конечно же, против вас. Кольцо Фуджимото дает один голос за вас. Против Вернера отдадут свои голоса Танатья Хиренапт, Сильван из Сигилла, Клаус фон Штраупциг и Куру. Остальные проголосуют за, и таким образом Вернер фон Валленрод будет принят в семью рыцарей. После этого Хелайна Д'Артика объявит об

Красота и коварство

изгнании фон Дьяконова и передаче всех его владений Вернеру. На этом игра заканчивается.

Полезные советы

В течение всей игры вам неоднократно придется пускать в ход оружие. Однако чрезмерное увлечение потасовками не доведет вас до добра. Мало того, что вы затянете игру до бесконечности, итоги голосования могут оказаться плачевными для Вернера.

По ходу игры вы будете выполнять различные поручения, собирая при этом полезные предметы. Эти вещи затем необходимо отправлять в инвентарь. Возможно возникновение ситуации, при которой инвентарь окажется переполнен. В таком случае вы должны избавиться от ненужных вам предметов. При этом необходимо действовать разумно — выброшенный невесть где предмет может понадобиться позднее.

Вначале немного поупражняйтесь с курсором. Побродите вокруг фермы, не вступая в саму игру. Для того, чтобы полноценно освоить управление, необходим некоторый навык.

Во время игры проводите тщательный поиск по всему экрану. При беглом осмотре вы можете упустить массу полезных вещей, а в результате вам придется возвращаться обратно.

Вы можете избежать большинства ненужных столкновений. Подчас лучше пройти мимо назойливого противника, не ввязываясь в бесплодную драку. Но если вам все-таки пришлось сразиться, ни в коем случае не упускайте возможности обыскать тело убитого врага — там могут находиться крайне ценные вещи.

Гость из Японии?

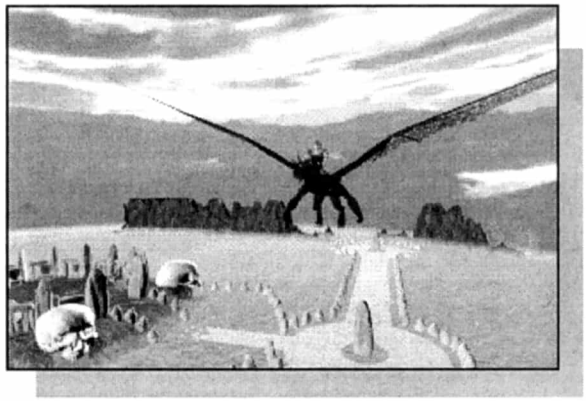
Не стоит бродить по местности, будучи вооруженным до зубов. В противном случае возможно возникновение неприятных ситуаций, когда вместо милой беседы вы попытаетесь огреть кувалдой вашего визави. По этой же причине нельзя выбрасывать предметы, находясь с кем-то рядом. Вас могут неправильно понять.

Вступая в разговор, продолжайте его до упора (т.е. щелкайте правой кнопкой мыши). Иногда беседа может прерваться, не дойдя до конца. Будьте настойчивы и вновь щелкните правой кнопкой мыши. Вы должны убедиться, что ваш собеседник высказался полностью (при этом он начнет повторять одно и то же).

Сейчас он огреет вас по башке мечом

После получения заклинаний целесообразно просмотреть и зарисовать их на листе бумаги. Таким образом они всегда будут у вас под рукой.

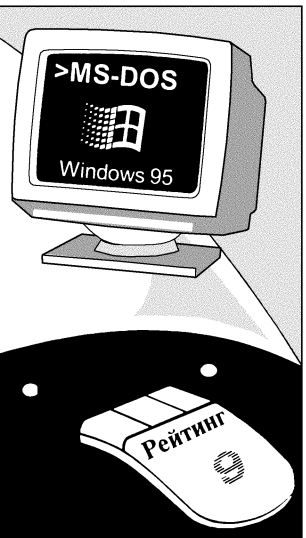
Надо заметить, что детище фирмы Cryo оставляет после себя двоякое впечатление. Мир драконов и рыцарей, представленный в Dragon Lore, проработан с потрясающей глубиной, что, безусловно, относится к достоинствам игры. О серьезности намерений фирмы свидетельствует недавно вышедший сиквел Dragon Lore II. Этот факт является лучшим свидетельством успеха первой части. Тем не менее, нельзя не упомянуть о слабых сторонах. Сконцентрировав свое внимание на чисто квестовых аспектах, авторы Dragon Lore оставили массу нерешенных проблем на суд потенциальных покупателей. Стоит незадачливому игроку взяться за оружие, как возникает первый вопрос — присутствуют в режиме боя особые тактические приемы или нет? Похоже, что о них забыли. Вы просто хватаете в руки оружие и машете им, пока один из вас не уступит. При этом вы не видите ни своего уровня жизни, ни вашего оппонента. Недостаточно терпеливого игрока подстерегают более серьезные неприятности. В игре нет четкого деления на отрезки, миновав которые, вы гарантируете себе безболезненное продвижение. Вообразите, что пройдя треть игры, вы окажетесь откинуты к стартовой точке! И все потому, что какая-то безделушка в свое время не была найдена. Воистину, Dragon Lore может оказаться ценной находкой для любителей аутотренинга: самостоятельное прохождение игры превосходно развивает упорство и усидчивость. Как средство воспитания безалаберных детей эта игра достойна всяческой похвалы.



Драконы реют над могилами

Dragon Lore 2

Сказание о драконе 2



Год выпуска	1996
Распространитель	Mindscape
Разработчик	Cryo
Категория	Ролевая игра

Минимальные условия	486 DX2-66	8 Мб	CD-ROM 2x
Оптимальные условия	Pentium-75	16 Мб	CD-ROM 8x
Графика	Hi Res		
Размер	3 CD		
Играем вместе	1 чел.		
Способы соединения	–		
Управление			

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

9 6

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	10
ЗВУК	9
ИНТЕРФЕЙС	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

Общая оценка **9**

Появление первой части Dragon Lore вызвало большой ажиотаж среди фанатов квестов и ролевиков. Игра вышла сразу на двух платформах, на IBM PC и чуть позже в 32-битном формате Panasonic 3DO — в свое время последним писком в мире игровой индустрии, а ныне уступающем место лидера Sony Playstation и другим приставкам нового поколения. Dragon Lore покорил сердца любителей фэнтэзи своим безупречным сюжетом, что-то перенявшим от саги Dragon Lance — любителей же приключенческих игр, несомненно, привлекло обилие различных загадок и головоломок. Игра представляла из себя нечто среднее между хорошим квестом и фэнтэзиролевиком. До настоящей ролевой игры Dragon Lore не дотягивала из-за отсутствия различных атрибутов, присущих классической role-playing game, но нельзя было назвать ее и приключенческой, слишком много было сражений, причем в real-time, что не совсем укладывается в традиции данного жанра. И вот по истечении 3 лет с момента появления первого Dragon Lore, французская фирма Cryo ent. закончила долгую и упорную работу над его продолжением и выкинула на суд потребителя Dragon Lore 2: The Heart of the Dragon Man. Создатели игры утверждают, что им удалось создать уникальный 3D мир, заселенный аж 60 персонажами, 36 из которых озвучены профессиональными актерами. Кроме обычных сцен сражений с разнообразными монстрами, добавилась возможность участия в рыцарских турнирах. Графика в игре не просто вызывает чувство восхищения, а по ходу начинает даже зачаровывать. Смоделированные в 3D-графике объекты и ландшафты еще раз убеждают, что разработчики игр, действительно, могут делать невероятные вещи, если, конечно, того захотят. Происходящие действия представлены видом от первого лица, причем не заключенным в маленьком игровом окне, а растянувшимся на полный экран. В игре существует смена дня и ночи, и, как в остальных нормальных RPG, вам придется поддерживать жизненные силы героя при помощи съестных рационов. К радости многих игроманов, Dragon Lore II не является пожирателем системных ресурсов, и место его обитания ограничивается средой MS-DOS. Так что приготовьтесь затратить 80 часов игрового времени на решение замысловатых тайн и загадок сказочного мира. А со вкусом подобранная музыка и звуковые эффекты еще более подогреют ваш игровой интерес.

Как еще много добрых слов хочется сказать о Dragon Lore II, но все же никуда нельзя уйти от некоторой критики в адрес разработчиков сего достойного продукта. Сумев добиться превосходной графики, авторы не слишком потрудились создать столь же достойный интерфейс. Побродив же по лабиринту около 2 часов, вы начинаете думать — заняться ли вам рисованием на коленках карты очередного уровня, или отрубить игру и сыграть в Stonekeep, благо там присутствует автоматическая карта, запоминающая пройденные коридоры. Придется ли вам по вкусу жонглировать CD дисками? Так, к примеру, заходя в один магазин, достаешь из коробки CD3, заглянул в храм — кладешь в CD-ROM второй — подобная идиллия сохраняется на протяжении всей игры. Dragon Lore II запускается только с CD1, причем при каждом включении игрушки приходится просматривать нудный ролик передвижения по коридору замка вашего героя. Главное меню, как таковое, в природе не наблюдается. Запись действующих моментов игры и их считывание производится из вещевого мешка, а выход находится в верхнем левом углу главного игрового окна. Все это тоже оставляет не особо приятные впечатления. Перемещение осуществляется скачками от одной локации к другой, и из-за организации перемещения на душе остается горьковатый осадок. Так, например, при передвижении по главной площади Драконии, одно неправильное движение относит вас в сторону храма, откуда вы только что

успели выйти, в результате по новой приходится вытаскивать и втаскивать диски в измотанный CD-ROM. Ну, ладно, в конце концов ко всему можно привыкнуть. Как бы от всего вышеизложенного нам ни было грустно, рискнем предположить, что многие из настоящих любителей фэнтэзи-игр все равно предпочтут Dragon Lore II Stonekeep-у и Anvil of Dawn-у вместе взятым, благодаря его великолепной графике, какая действительно встречается довольно редко, и интересному сюжету, напоминающему незабвенную сагу о копье.

Драконы заходят на цель

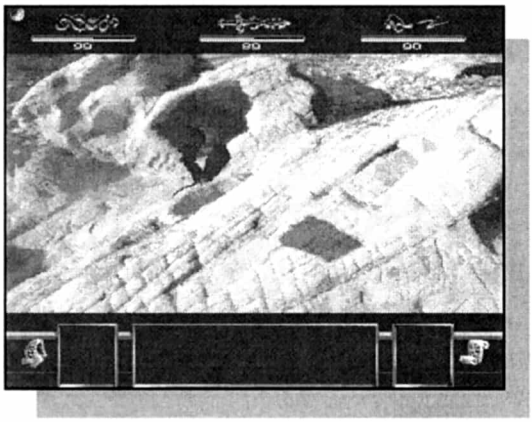
Легенда

Происхождение мира, или о том, как заснул великий дракон

Вначале был только великий дракон, и вот однажды он умудрился заснуть. Да так, что во время своего сна он создал мир и заселил его себе подобными драконами. Затем во сне появились обезьяноподобные создания, именуемые людьми, а за ними подтянулись эльфы и другие миролюбивые существа. Шестнадцать перворожденных драконов смирились с появлением новых обитателей, и скоро все они стали проживать в полной гармонии. Но какой же хороший сон обойдется без кошмаров? Беда не заставила себя долго ждать. Из-за кошмаров сон великого дракона породил ужасных демонов и монстров, несущих разрушение и смерть. Настоящим же бедствием для мирных народов стали многочисленные армии орков, возглавляемые непобедимым лидером всех кланов Сауром Кракхамом, вассалом Тьмы и всего существующего Зла. Адские создания постепенно начали уничтожать все живое, встречающееся им на пути. Даже многие из первых драконов погибли. Несчастным жителям пришлось обратить взоры к гигантской долине, и все желающие выжить начали спасаться бегством туда. Великое отступление длилось ни много ни мало, а 10 лет. Уцелевшие, при помощи заклятий архимага возвели гигантские стены из вулканического стекла — обсидиана. Для защиты этих стен было сформировано специальное войско, отбивавшее безрезультатные орочьи атаки. Кроме людей, в долине проживали и другие сказочные создания: эльфы, нимфы и тролли, а что творилось за ее пределами, не было суждено знать никому, так как теперь весь остальной мир пал перед ордами беспощадных орков. Ходят слухи, что среди живых за пределами Долины остались лишь морские народы и гномы, не пожелавшие покинуть свои рудники, спрятанные далеко в горах.

Долина Сна

Затерянная Долина растянулась на несколько тысяч километров. Долина надежно укрыта непроходимыми горными массивами, а единственный проход в нее перекрыт громадными обсидиановыми стенами, уходящими далеко в небеса. Именно плодородные земли и прекрасные леса привлекли в долину людей, построивших здесь небольшие поселения, которые затем переросли в целые города. Но, несмотря на такую заселенность, долина хранит в себе множе-



С высоты драконьего полета

ство загадочных, а порой и смертельных тайн. Глубокие чащи лесов до сих пор остаются не исследованными. Странные существа то появляются, то снова исчезают, пугая простых смертных.

Появление темных сил или мир в преддверии войны

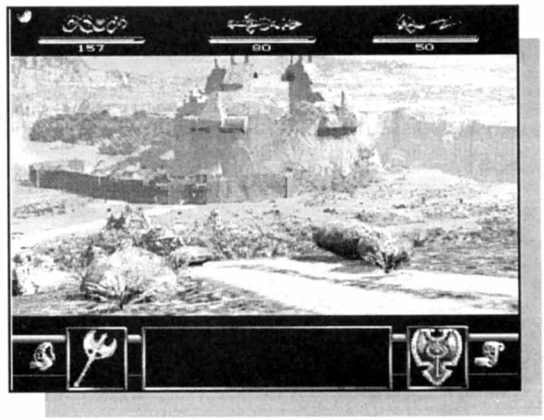
Потерпев неудачу при штурме Обсидиановых Врат, создания Кошмаров не потеряли надежду на окончательный реванш. Драконьи Рыцари до сих пор продолжают отражать редкие атаки орков. Слабый мир покачнулся. Малочисленные отряды зеленошкурых неизвестно откуда появляются за пределами стены и грабят мирные деревеньки, затем растворяясь с награбленным во тьме, окружившей Долину. Гоблины охотятся за людьми в лесах в поисках легкой наживы. Вслед за ними Долину наполнили жуткие демоны, сеющие хаос среди мирного населения. Но, так или иначе, нечисть всегда успевает быстро исчезнуть, не вступая в бой с Драконьими Рыцарями. Сложившаяся обстановка предвещает, что время генерального сражения между армиями Тьмы и Света уже пришло. Теперь решающее слово осталось за Драконьими Рыцарями, взгляды которых повернуты в сторону намечающегося рыцарского турнира, который определит нового Драконьего Принца.

Столица королевства людей — Дракония

Когда люди впервые достигли южной части долины, то они обнаружили там загадочную каменную арену, врезанную в выступ скалы. Возле арены был основан небольшой город, который был назван Драконией в честь Великого Дракона — верховного бога и создателя мира. Вскоре совет людей принял решение использовать арену в качестве места проведения своих турниров. Многие годы спустя отважные путешественники исследовали цепь таинственных туннелей, обнаруженных под ареной. Некоторым из смельчаков не было суждено вернуться назад, а выбравшиеся на поверхность распространили слухи, что подземные коридоры составляют запутанный лабиринт, далеко уходящий в недра земли. Арена Драконии и Лабиринт Забытых Богов являются остатками исчезнувшей цивилизации, секреты которой остаются неразгаданными. К остальным достопримечательностям столицы можно отнести Дворец Драконьего Принца Артуса Эрвиндайллского и главный храм служителей Верховного Дракона. В Драконии существует большая таверна, несколь-

Чистое поле — идеальное место для "забивания стрелок"

ко различных лавок, торгующих всякой всячиной от спичек до волшебных принадлежностей. Столица людей окружена довольно солидной стеной, охраняемой отрядом стражников.



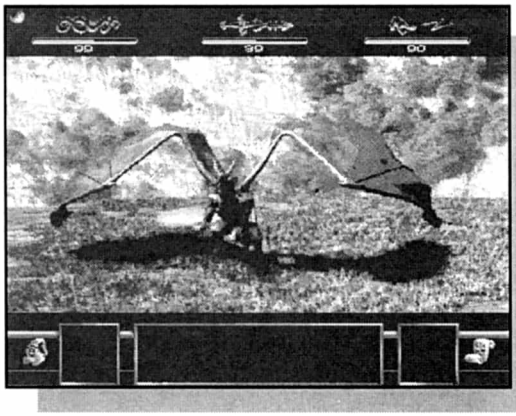
Даже самая неприступная крепость узявима для налетов с воздуха

Легенда двух камней

Больше, чем три столетия назад, странный человек опустился с небес. Он мог разговаривать с Великим Драконом и просить у него помощи для людей Сна. Это существо было сыном Создателя, присланным в мир людей для облегчения их нелегкой участи. Люди назвали его Хаасском. Затем Хаасск принял форму могущественного дракона и слился с солнцем. Итак, Хаасск стал символом дружбы между людьми и драконами. По легенде перед тем, как покинуть людей, Повелитель Хаасск оставил после себя свое сердце и дыхание, два волшебных камня, содержащих в себе колоссальную магическую силу. Кристаллиан, сердце человека-дракона, является стражем Светлой стороны Сна. А Адамостер, дыхание Хаасска, олицетворял смерть и был защитником Кошмаров. Два совершенно разных по назначению камня исполняли свои миссии, и оба вместе поддерживали баланс сил, составляющих Сон. Если один из камней будет уничтожен, тогда наступит хаос, и Великий Дракон будет разбужен, а мир предастся забвению.

Орден Драконьих Рыцарей

Благородный орден был основан Артусом в конце Великого Отступления. В орден принимались рыцари, имеющие своего союзника-дракона. Обычно драконы сами выбирают себе наездников, за которыми они будут следовать до их смерти. В случае гибели своего всадника некоторые из драконов должны следовать пакту о смене драконьего рыцаря из семьи усопшего. Задачей ордена является защита Долины и поддержание в ней мира. Но еще не между всеми Драконьими Рыцарями установлена дружба и доверие, многие из рыцарей мечтают стать во главе ордена, устранив при этом своих конкурентов. Так погиб один из основателей ордена Аксель фон Валленрод, сраженный рукой подлого Хаагена фон Диаконова. Поначалу было всего шестнадцать рыцарей. Трое из них пали в неравных битвах во время первой войны с орочьими ордами. Вместе со своими союзниками погибли и их драконы, что окончательно рассеяло веру в драконью неуязвимость. Коварный Хааген фон Диако-



Дракону не требуется взлетно-посадочной полосы, чтобы взмыть в небеса

“И как это у меня получилось?”

нов был лишен своего рыцарского титула и изгнан из королевства, благодаря возвращению чудом спасенного сына Акселя фон Валленрода. Вернер сумел не только свершить правосудие над убийцей отца, но и быть принятым в Орден Драконьих Рыцарей. На данный момент в Орден входят следующие двенадцать рыцарей:

Артус Эрвиндайллский, он же по совместительству Драконий Принц, и его союзник Гелиус, дракон света.

Куру Сенешаль присутствует в ордене вместе с Смаргадазом, рубиновым драконом.

Таназия Хиренапз, наездница Моргареда, дракона луны.

Херг нах Драконен управляет Крагором, драконом земли.

Формар Зейн Хавшальский, всадник Керналвина, дракона моря.

Челидра Балгаирская составляет отличную пару с Кандхом, коралловым драконом.

Силван Сигилльский никогда не расстается с Гулесиамом, эбеновым драконом.

Александр Эгригаллионский был выбран Джаматерсулом, драконом солнца.

Хеллайния Арктическая разделяет компанию с Йемирсбаном, ледяным драконом.

Чен Лей удостоился чести повелевать Аркабешом, небесным драконом.

Кларр Страупсинк отстаивает справедливость вместе с Шааридоном, бронзовым драконом.

Список венчает Вернер фон Валленрод, наш герой собственной персоной. Его драконом считается пропавший Мараак, дракон огня.

Хроника главных персонажей

Вернер фон Валленрод

Вы — Вернер, как уже было сказано, сын Акселя фон Валленрода, великого Драконьего Рыцаря, возглавившего Долгое Отступление. Когда замок Акселя был внезапно атакован предателем Хаагеном фон Диаконов, Вернер был вынесен и спасен старым слугой. С тех пор проходит 18 лет. Видя, что юноша возмужал, старик открывает ему тайну его происхождения и причины гибели семейства фон Валленрод. Добрый слуга сохранил кольцо Огня, принадлежавшее Акселю фон Валленроду, и передал его в ваше пользование. Это фамильное кольцо подтверждает союз Дома фон Валленрод с драконом огня Марааком. Горя желанием мести, Вернер отправляется навстречу опасным приключениям. Несмотря на все старания фон Диаконова, на совете Ордена Драконьих Рыцарей Вернеру удается восстановить честное имя семьи и

добиться изгнания изменника за его преступления. Получив достаточное количество голосов, молодой Вернер по праву занимает место своего отца в ордене. Но волей судьбы вы не можете считаться настоящим Драконьим Рыцарем, так как о вашем драконе ничего не было слышно с момента убийства Акселя. Задачей Вернера становится разыскать дракона огня и восстановить договор, подтверждающий ваш альянс. После того, как будет найден дракон, вам придется принять участие в священном турнире, победитель которого оспаривает место Драконьего Принца, предводителя защитников Долины Снов.

Возвращение с боевого задания

Мараак, дракон огня

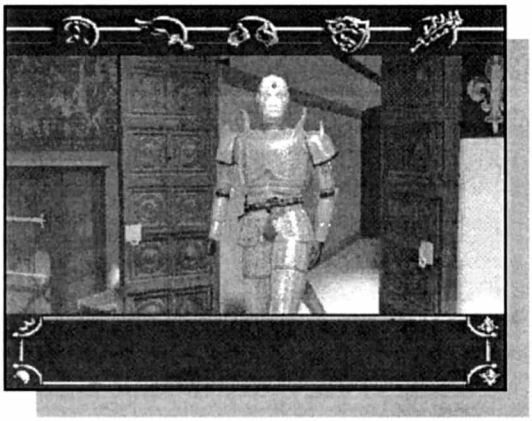
Мараак был первым сыном Великого Дракона. Это наиболее могущественный из всех драконов. Только один гнев Мараака заставляет дрожать окружающих, включая даже его сородичей. Как и его братья, Мараак является одной из частей Сна, что дает ему возможность извергать всепожирающее огненное пламя, от которого нет спасения. Никто не может объяснить таинственное исчезновение Мараака, совпавшее со временем гибели его наездника Акселя фон Валленрода. Остальные драконы считают, что он все еще жив, но находится в состоянии сна. Что же произошло с Мараком на самом деле, предстоит узнать вам.

Махирд Каричанд

Обладатель одного из самых обширных княжеств, Герцог Эраггский является богатейшим дворянином и закаленным воином. Каричанд относится к той части знати, которая отказывается признавать Вернера Драконьим Рыцарем. Он не раз встанет на вашем пути, принося вам немало неприятностей. Герцог пытается добиться руки дочери Артуса, который склонен считать, что любовь только повод для жадного до власти Каричанда. Опору герцогу составляют преданные ему люди, доносящие повелителю о всех происходящих событиях. Последняя ваша встреча состоялась во время посвящения Вернера в сан Драконьего Рыцаря. Герцог Эраггский открыто заявил, что вы не достойны занимать столь благородное положение, так как пропавший дракон огня Мараак не мог признать Вернера союзником. В свою очередь, вы пообещали найти дракона и смыть оскорбление кровью на ближайшем турнире.

Артус Эрвиндайллский

История Артуса возращается к времени Великого Отступления. Именно Артус сплотил вокруг себя остальных Драконьих Рыцарей и повел их к Долине Снов. Его союзником считается Гелиус, дракон света, самый мудрый среди своей расы. Лучшим другом Артуса был покойный Аксель фон Валленрод, и поэтому Артус становится на сторону Вернера в трудные для того времена. Сейчас, когда Артусу исполнилось 80 лет, он хочет уступить столь почетный трон Драконьего Принца достойному преемнику, победителю священного Поединка Коронации. Но ска-



Прогулка по замку

занное еще не говорит о том, что Артус отойдет от дел. Хотя его уже и не миновала старость, руки Драконьего Принца по-прежнему тверды и всегда готовы разить создания Кошмаров.

Принцесса Кармин

Второй ребенок в семье Артуса Эрвиндайллского, принцесса Кармин представляет собой очаровательное создание семнадцати лет. Кроме эльфийской крови, Кармин унаследовала от отца горячий нрав и холодную рассудительность. Многие благородные рыцари пытались добиться руки принцессы, но Кармин не была благосклонна ни к одному из них. Самым ярым из всех поклонников является Махирд Каричанд. Но не так уж долго принцесса Кармин может отвергать притязания герцога, так как количество влиятельных вельмож, входящих в союз с Каричандом, постоянно растет.

Архимаг

Самый загадочный персонаж игры. Никто не знает, откуда и где впервые появилось это великое существо. Не стоит наивно думать, что архмаг это могущественный маг-человек. Человеческая маска лишь скрывает невероятную энергию сил Света, которые приходят на помощь людям только в крайнем случае очевидной угрозы наступления Хаоса. Достоверно известно, что он может свободно общаться с Великим Драконом и предопределять ход исторических событий. Так, в союзе с Артусом архмаг сотворил вокруг Затерянной долины Обсидиановую Стену и спас от неминуемого поражения сказочные народы Сна. Теперь в очередной раз волшебник возвращается в мир людей, чтобы помочь молодому Вернеру в его нелегкой борьбе за престол Драконьих Принцев.

Хеллайния Арктическая

Мать Хеллайнии закончила свою жизнь в рыцарском поединке на арене. И после потери своей союзницы Йемирсбан, дракон снега и льда, выбрал себе в наездники ее наследницу, юную Хеллайнию. Несмотря на молодость Хеллайнии, ее умению сражаться и держаться в седле могут позавидовать даже искушенные бойцы. Хеллайния Арктическая во всем симпатизирует Вернеру фон Валленроду. Именно она еще до избрания Вернера Драконьим Рыцарем, одной из первых признала его истинное происхождение и помогла ему добиться изгнания злобного фон Диаконова.

"Не горячись, Вернер"

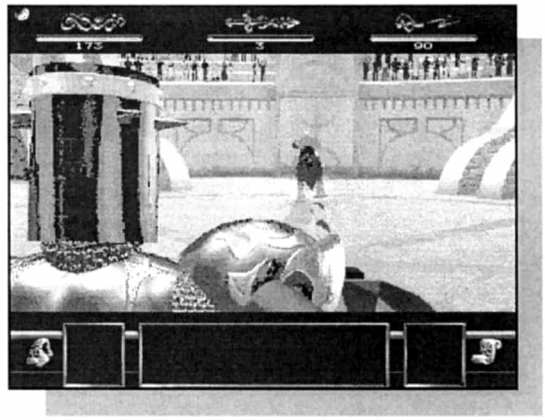
Интерфейс

Формы курсора

Щелкая правой кнопкой мышки, вы можете выбирать следующие режимы:

Режим обращения к персонажам (пиктограмма открытого рта) — чтобы заговорить с каким-нибудь персонажем, следует щелкнуть на него этим курсором. По ходу разговора выбирайте варианты ответов.

Режим поднятия предметов (иконка руки) — если вы захотите поднять или задействовать выбранный объект, установите данную опцию.

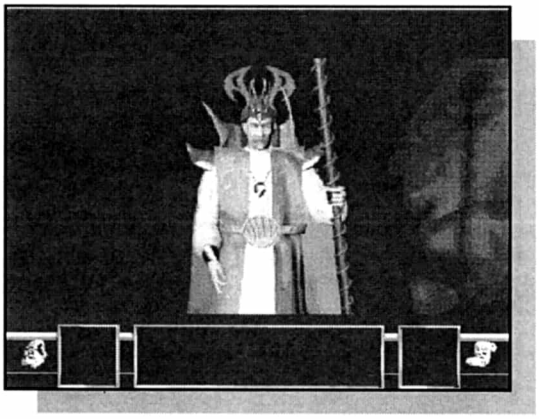


Приятная встреча во дворе цитадели

Режим передвижения (иконка четырех стрел) — смотрите ниже.

Передвижение

Перемещение по игровому миру Dragon Lore осуществляется как при помощи клавиатуры (стрелки), так и мышью. Когда вы захотите управлять движением героя мышкой, видоизмените курсор в форму четырех стрелок. Загоревшиеся наконечники указывают направления, по которым вы можете перемещаться. Чтобы перейти от одного экрана к другому, направьте курсор в выбранном направлении, при этом должна замигать данная стрелка, и смело щелкайте вашим грызуном. Чтобы передвижение не было медленным и вялым, удерживайте “пробел” — вы начнете перемещаться бегом.



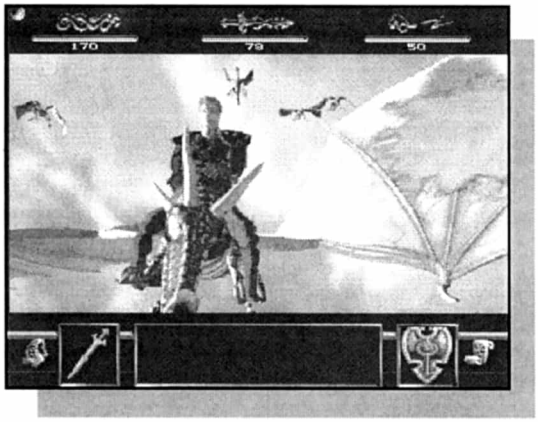
Он знает про вас все

Использование предметов

Для того, чтобы задействовать какой-либо предмет, сначала укажите курсором на ту вещь, которую вы хотите использовать. Щелкните левой кнопкой мыши на этот предмет. После того, как курсор примет вид данной вещи, переложите ее в руки Вернера или выводите его на главный игровой экран, выйдя из мешка нажатием кнопки Q. Когда предмет окажется в игровом экране, в зависимости от происхождения вещи, вы сможете активизировать ее, щелкнув курсором на игровое окно или объект.

Бой

Вид на текущий бой происходит от первого лица. Когда вы вступите в схватку, курсор видоизменит-



На бреющем полете над позициями противника

ся в некое подобие прицела. Чтобы атаковать противника, вы должны иметь в руках хоть какое-то оружие. Кнопки мыши соответствуют каждой руке Вернера. Например, рекомендуется взять в левую руку меч, а в правую щит. Теперь вы сможете наносить врагу различные удары, при этом укрываясь щитом. Так как Вернер является Драконьим Рыцарем, он не может без повода нападать на беззащитных и более слабых созданий, поэтому вы вступаете в битвы только по ходу сюжета игры. Во время рукопашного сражения существует три вида нанесения ударов (зависит от положения курсора):

Резкий выпад — вы наносите оппоненту максимум повреждений, на которое только способны ваши силы и оружие. Такие атаки утомляют вашего героя, но позволяют нанести неплохой урон сопернику. Обратной стороной этого удара является то, что такие выпады нельзя совершать молниеносно, и на один ваш удар может прийтись несколько вражеских.

Ответная атака — несколько слабее резкого выпада, но герой меньше устает.

Секущий удар — лучший из всех ударов. Сочетает в себе быстроту ответной атаки и большую часть мощи выпада.

Инвентарь

Здесь будут располагаться предметы, приобретенные вами по ходу игры. Также инвентарь можно рассматривать как главное меню из-за присутствия в нем некоторых важных игровых опций. Все опции, которые можно найти в инвентаре, приведены ниже. Чтобы войти в инвентарь, щелкните на иконку мешка, а чтобы выйти оттуда — на виртуальную кнопку **Q**.

Снаряжение

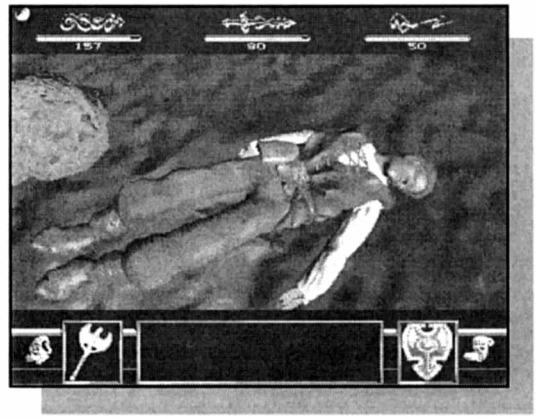
Все ваши найденные и приобретенные предметы будут размещены в черных прямоугольниках, или их можно условно называть коробками. Число таких коробок колеблется от 10 до 25, в зависимости от вместительности вашего мешка или сундучка. Два прямоугольника внизу в нижнем правом углу экрана являются руками Вернера. Для того, чтобы использовать два каких-нибудь предмета вместе, захватите курсором данную вещь и щелкните ею на другую, которая должна располагаться в руке героя.

Уничтожение предметов

Если вы хотите избавиться от ненужных вещей, то вам придется взять подобранный для уничтожения предмет курсором и направить его на иконку с дровами. Вещь будет полностью уничтожена. Некоторые сюжетные предметы нельзя выкинуть таким способом.

Деньги

В левом углу экрана расположено какое-то количество ваших денег. В игре деньги достаются четырьмя способами: вы снимаете золотые монеты с трупов поверженных врагов, получаете некоторые подачки по сюжетной линии, испытываете вашу фортуну при игре в кости, и, наконец, подрабатываете на турнире. Официальной денежной единицей, ходящей по Долине, являются круглые золотые жетончики под названием драки.



На его месте должны были быть вы...

Еда

Когда ваши силы уже на исходе, вы должны позаботиться о нахождении пищи. Запас ваших пищевых рационов представлен в виде кусков пирога с начинкой. Щелкните иконкой такого куска на столовый набор, и ваши силы вновь увеличатся. Так же поступайте и с различными напитками.

Сон

Сон восстанавливает жизненную энергию. Чтобы заснуть, используйте иконку с кроватью. Продолжительность вашего сна ограничивается восемью часами. В принципе, заснуть можно везде, но в таком случае иногда проснуться можно будет только в гробу. В игре существуют специальные места, где вы можете спокойно отоспаться. Этот игровой момент относится либо к разряду приколов, либо является еще одной ошибкой его создателей. Как насчет того, что вы можете без всяких проблем лечь спать в темном и опасном подземелье? Но если вдруг Вернер по ошибке задремлет в священном храме Великого Дракона, где по идее собираются обиженные и обездоленные, то он отправится на небеса, и при этом вас мило спросят, хотите ли вы продолжить игру, а после Yes также мило попросят положить в CD-ROM диск под номером один и вам придется вновь смотреть нудное передвижение по замку фон Валленродов.

Циферблат времени

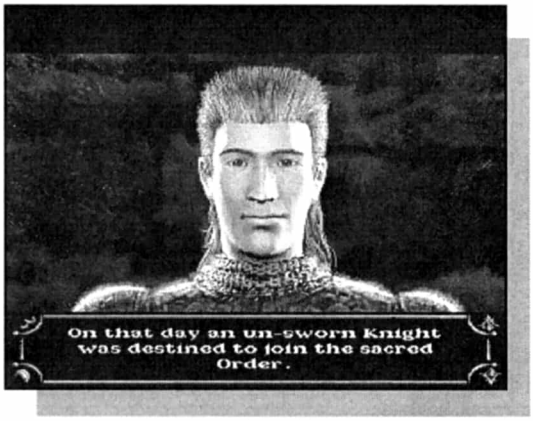
Все ваши действия происходят в реальном игровом времени. И часто вам придется добираться до нужных мест в определенный срок, иначе вы потерпите поражение.

Солнечный диск (сверху слева) — обозначает количество прошедших часов.

Лунный диск (сверху в центре) — показывает число прошедших с начала путешествия дней.

Запись и считывание игры

Когда вам понадобится сохранить действующую игру, введите ее название в центральной строчке коробки в верхнем правом углу. Затем нажмите Enter и щелкните на кнопку **Save**. Здесь вы сможете осуществить и считывание ранее записанных моментов.



Вернер — настоящий Драконий Рыцарь

Несколько советов

1. Тернистый путь к победе не ограничивается данной проходилкой. Кроме приведенного описания, в игре присутствует ряд нестандартных решений, которые могут помочь вам достичь желанного happy end, а могут и доставить вашему герою немало неприятностей.

2. Никогда не забывайте о восстановлении жизненной энергии и сил героя, так как их полное истощение приводит к печальной гибели последнего.

3. Помните, что Вернер фон Валленрод является потомственным Драконьим Рыцарем, поэтому вы должны придерживаться священных правил Ордена, гласящих: всегда помогать слабым и беззащитным, вести себя тактично по отношению к окружающим и безоговорочно подчиняться законам королевства.

4. Во время турнира всегда старайтесь оставить за собой право нанесения первой атаки, что позволит вам сохранить немало жизненных сил и ускорить долгожданную викторию. В промежутках между поединками не забывайте сохранять положительные результаты, а в конце турнира пытайтесь не расходовать чудесный бальзам, который несомненно пригодится Вернеру в его опасных приключениях.

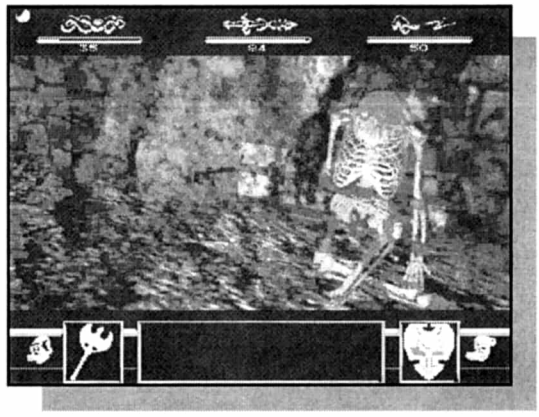
5. Выбирая оружие для рукопашных схваток, вам стоит заострить внимание на следующих видах оружия: на начальных порах сгодится боевой топор, а в дальнейшем попытайтесь приобрести священную пику, а для разборок с финальными монстрами стоит воспользоваться мечом Огня.

6. Чтобы использовать меч Огня на все 100 %, примените на нем заклинание Горящей Головни.

7. Чтобы ослабить оппонента и стать более неуязвимым, сотворяйте заклинания Защиты и Слабости.

8. По ходу игры не пренебрегайте общением с различными персонажами, которые, может, на ваш взгляд, того и не заслуживают.

9. Если в вашем кармане осталось не более 2 драков, считайте, что вы большой неудачник. Но все равно, даже в таких ситуациях, старайтесь не терять головы, и когда вы захотите пополнить запасы золотых монет, отправляйтесь в трактир Драконий Очаг, в котором можно сыграть в кости. В случае крупных выигрышей почаще делайте **Save**.



Скелетик не чувствует боли

10. И напоследок, две финальные схватки будут намного сложнее всех предыдущих, поэтому к каждой из них будет желательно запастись как минимум 10 бутылочками лечебных снадобий.

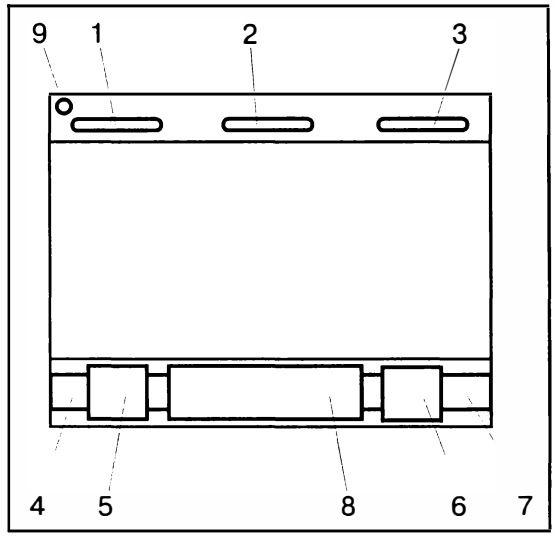


Схема игрового экрана

Основные игровые режимы

Игровое окно

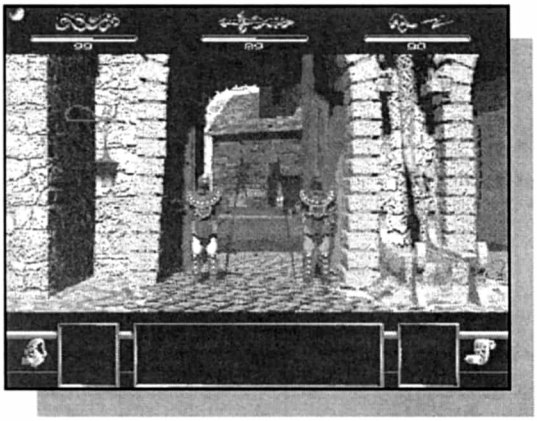
Верхнюю часть игрового экрана занимают следующие параметры и состояния героя:

Жизненная энергия (на схеме 1, символ ящерицы) — представляет ваше жизненное состояние и выносливость к вражеским ударам. Когда ваши жизненные очки сползут ниже нуля, вы погибнете. Жизненная энергия восстанавливается автоматически по частям за небольшое количество времени или после продолжительного отдыха, и кроме того, существуют специальные лечебные средства. Максимальное же здоровье будет увеличиваться по прохождению игры или после благословения жреца Великого Дракона. Стартовое количество очков равно 170, а максимум составляет 250, в то время как у самых мощных противников будет по 200.

Сила (на схеме 2, символ меча) — единицы силы расходуются во время сражений и в меньшей степени во время перемещения героя. Силу можно восстановить за счет еды и сна и напитков. Когда вы израсходуете всю силу, Вернер не сможет больше наносить удары противнику. Если сила будет находиться ниже нуля долгое время, то у вас начнет уменьшаться жизненная энергия. Вы начинаете игру с 80 единицами силы. За каждую схватку вы приобретаете опыт, и ваши параметры постепенно увеличиваются. Максимум силы — 250.

Начинается новый день

Магическая энергия (на схеме 3, символ молнии) — магические возможности нашего героя не так уж велики и ограничиваются 5 заклинаниями. С каждым очередным заклинанием вы теряете определенное количество магической энергии, восстановить которую можно с помощью сна и напитков. Если у вас полностью исчерпались запасы магии, то вы будете просыпаться на час позже. Максимальное число волшебной энергии равно 100, начинаете же вы с 50 единицами.



Часовые ждут, когда их сменят

В нижнем ряду вы встретите такие опции:

Допуск к инвентарю (на схеме 4, иконка мешка) — чтобы войти в хранилище ваших вещей, нажмите курсором на эту иконку. Когда вы хотите закинуть какой-нибудь предмет к остальному инвентарю, щелкните этим предметом на данную иконку.

Руки Вернера (на схеме 5 и 6, два прямоугольника) — здесь показаны предметы, которые имеются в руках у нашего героя.

Допуск к свиткам заклинаний (на схеме 7, иконка пергамента) — воспользуйтесь этой опцией, чтобы открыть список заклинаний.

Окно сообщений (на схеме 8, центральная коробка) — здесь по ходу прохождения игры появляются различные сообщения.

Режим разговора

Появляется, когда вы вступаете в общение с каким-нибудь персонажем. Чтобы быстрей промотать нудный диалог, нажимайте пробел. Пролистывайте рассказанную информацию при помощи стрелок вверх и вниз, чтобы не упустить важных игровых моментов. Ненужные диалоги можно всегда прервать, нажав кнопку в нижнем левом углу экрана.

Режим боя

Как только начинается бой, на экране высвечивается счетчик жизни Вернера и его оппонента. К тому же, у вашего противника неограниченный запас сил. Записываться во время схватки нет никакого смысла, так как, загрузив ранее сохраненную битву, в которой у вашего врага не было никаких шансов на победу, вы сможете столкнуться с еще одной ошибкой программы, заключающейся в том, что почти поверженный противник будет опять иметь полное и цветущее здоровье. Часто из неудачно сложившейся схватки можно просто-напросто сделать ноги, нажав мышкой на кнопку в левом верхнем углу экрана.

Магический режим

Сюда можно зайти, щелкнув курсором на иконку пергамента. Про Вернера можно сказать так — он еще не волшебник, он еще только учится. Молодой дебютант в мире магии обладает всего 5 заклинаниями — чтобы вызвать одно из них, щелкните мышкой на иконку данного заклятия.

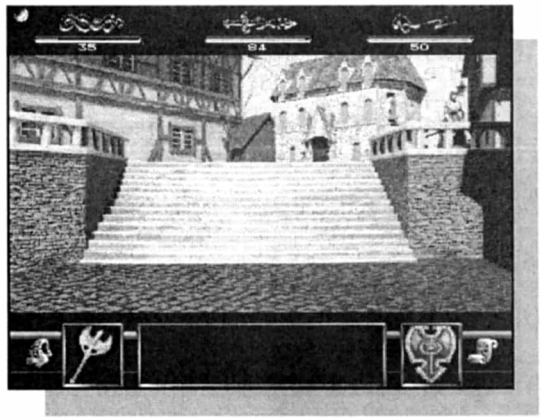
Заклинание Расшифровки (**Reading Spell**) — позволяет расшифровать любые письменности, включая все известные и потерянные языки.

Заклинание Защиты (**Protection Spell**) — создает магические доспехи в дополнение к уже используемым. Можно задействовать только в течение боя.

Заклинание Слабости (**Weakness Spell**) — заклятый противник начинает во время боя терять пункты силы. Можно задействовать только во время битвы.

Заклинание Горящей Головни (**Spell of the Burning Brand**) — заклятие вдохнет огненную силу в меч Огня, без которого пройти игру будет нелегким делом. Увеличивает повреждения от ударов вашего оружия. Можно задействовать только в режиме схватки.

Заклинание Дружелюбности (**Friendship Spell**) — применяется во время диалога. По идее, это заклинание должно делать ваших собеседников мягкими и покладистыми, но по ходу игры вы заметите, что как бы вы ни использовали заклятие, ваши ярые противники никак не изменят своего мнения о Вернере, даже после действия чар. Можно использовать это заклинание, просто чтобы начать диалог.



На этой лестнице можно сломать ноги

Выход из игры

Выход из игры осуществляется при помощи комбинации клавиш Ctrl+C или нажатием на маленькую кнопку в левом верхнем углу игрового окна (на схеме 9).

Полное прохождение игры

Замок фон Валленрода

Поговорите с Архмагом, который поведает вам историю о драконьем пакте семейства фон Валленрод. Вашим главным заданием становится отыскать части каменной дощечки, соединив которую с кольцом Огня, Вернер восстановит союз со своим драконом Марааком. Выйдите в главное подземелье. Направляйтесь в кладовую, расположенную на правой стороне от больших ворот. Мужик странного вида является вашим слугой Сарелом. Он разрешит вам воспользоваться всеми хранящимися в замке вещами. Заберите из комнаты пищевой паек, веревку, огниво и 100 золотых монет. Теперь идите назад в шорную мастерскую. Поднимите со стола походный мешок, рассчитанный на 15 предметов. Откройте шкаф, возьмите оттуда карты леса и долины, питьевую флягу. Заговорите с занятым починкой седла человеком. Это мастер Гевизсел. Подробно расспросите его про намеченный турнир Семи Копий и про оружейную комнату. Гевизсел скажет, что ключи от арсенала находятся у него и проводит вас на склад оружия. Вы можете не брать все оружие, ограничившись боевым топором, мечом Драконьих Рыцарей Ерена и рыцарским щитом. Поначалу Вернеру хватит и этого, чтобы дать отпор встречному противнику, пока вы не получите доступ к более мощным видам оружия. Если вы возьмете остальное вооружение, то сможете получить за него неплохие деньги в Драконии.

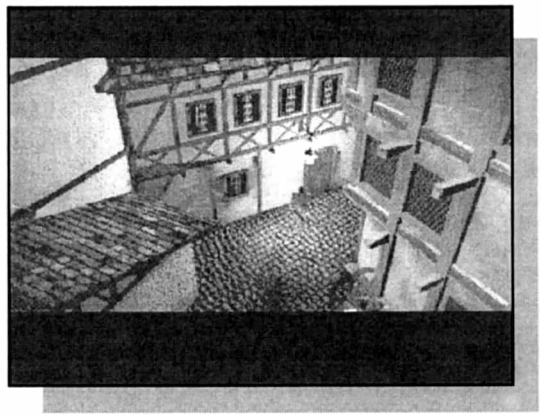
Окончательно подготовившись к дальней дороге, возвращайтесь в кладовую. Прикажите Сарелу седлать Драгонета. И вот вы уже собрались стремительно взлететь к небесам, как на вашем пути вновь встает Архмаг. Кроме хорошего совета, волшебник отдает Вернеру магическое кольцо Жизни. Оденьте его и продолжайте прерванное путешествие.

Спросите у нее, где в этом замке санузел

Воркальдтский лес

Неожиданное нападение драконов темных сил заставляет Вернера свернуть в направлении Воркальдтского леса. Одному из вражеских драконов все же удается попасть своей едкой кислотой в крыло Лоплопа, который в сравнении с этой нечистью выглядит жалкой дохлятиной.

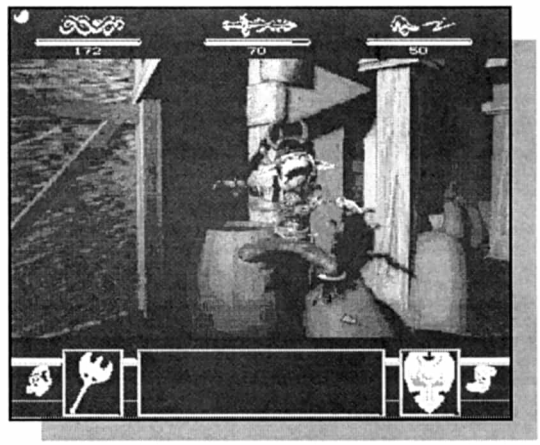
Эх, был бы с вами Мараак, и тогда еще неизвестно, кому бы пришлось удирать. Но на данный момент ваш малютка дракон смертельно ранен, и вы попадаете в дремучие чащобы леса Воркальдта. Если бы не надетое на палец Вернера кольцо Жизни, то герой, наверное, уже пребывал бы в объятиях смерти. Встаньте и возьмите флягу, лежащую возле головы несчастного Лоплопа. Также не забудьте прихватить 2 пищевых пайка, валяющихся неподалеку от места падения. Теперь повернитесь и идите прямо на запад, а затем на север. Здесь разверните на восток и наполните пустую флягу водой из реки. Тут же около речки возьмите острый камень. Разверните в обратную сторону и направляйтесь на восток. Далее двигайтесь на юг. Подойдите к странному булыжнику, покрытому густым слоем мха. Соскребите мох острой галькой, и на камне появятся непонятные строки, которые можно прочитать, прибегнув к помощи заклинания **reading spell**. Послание фей гласит, что возле этого камня вы всегда сможете безопасно отдохнуть, но если повторять это удовольствие более одного раза, то вам придется расстаться с частью жизненной энергии. Вполне вероятно, что когда вы прибудете к камню, уже наступят сумерки, поэтому ложитесь спать до следующего утра. Поверните на 180 градусов и ступайте в направлении востока. После этого идите прямо на восток без остановок до тупика. У конца тропинки разверните налево и перемещайтесь по стрелке компаса только на север. Так вы дойдете до небольшой стоянки гоблинов. Эти ужасно мерзкие создания промышляют грабежом беззащитных путешественников. Но стоит им только сообщить, что вы Драконий Рыцарь, и ваш дракон завис над вами и жаждет вкусить свежей гоблинской плоти, как эти недавно грозные ребята не преминут быстро испариться во тьме. Тут же вы сможете поживиться куском беспризорной дичи, оставленной в спешке гоблинами.



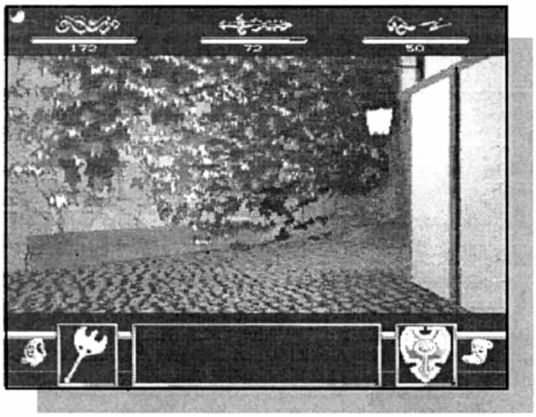
На темных пустынных улицах лучше держать руку на рукояти меча

Утолив голод, шагайте прямо через гоблинский лагерь. Затем отправляйтесь направо на восток. Потом опять на восток. Снова на восток, и пройдя через находящиеся перед вами деревья, вы окажетесь на поляне с гномом. Убедите маленького человечка, что вы — заблудившийся в лесу Дра-

коний Рыцарь и попросите его о помощи. Выслушав вашу просьбу, гном проведет Вернера в свое подземное жилище. Скажите ему, что вы голодны, и добрый человечек позволит Вернеру отведать даров леса. В общем, расспрашивайте гнома по полной программе, и напоследок перед вашим уходом он даст Вернеру волшебный желудь. Теперь вы должны найти Вечное Дерево, повелителя здешних лесов. Только оно сможет вытащить вас из этого проклятого места. Возвращайтесь в лес и разверните направо. Перемещайтесь в сторону севера. Потом поверните на восток и идите в данном направлении. После этого также разверните на восток и, пройдя прямо, вы обнаружите Вечное Дерево. По ходу разговора дерево расскажет вам о том, что лес находится в величайшей опасности. Злой демон поселился на болоте и оттуда распространяет свое пагубное влияние на остальные деревья. Вечное дерево предложит Вернеру сделку: спасение леса в обмен на вашу свободу. Особой альтернативы у вас нет, поэтому стоит принять благородное предложение и получить магическое семечко. Отправляйтесь назад. А дальше следуйте по такому пути: на юг; налево; на север (здесь вас ждет маленькая битва с диким троггом, который легко убивается боевым топором); направо; на восток; направо; на юг. Идите сквозь густой бурелом, и вы окажетесь на болоте. Посадите в песок магическое семечко и болото затянет густым туманом, а перед вами материализуется корнеподобный демон, имеющий четыре кровавых глаза. Если вы будете сражаться мечом, то бой с демоном будет представлять нелегкую задачу. Слабым местом монстра являются удары, нанесенные боевым топором. Во время схватки все время прикрывайтесь рыцарским щитом, и это позволит вам избежать большого количества ранений. Зарубив чудище, прямиком бегите подлечиться к знакомому гному в следующем направлении: налево; три раза на север; направо; на юг; налево; на восток, и вы вновь у доброго лилипута. От гнома идем обратно к Вечному Дереву. Сообщите ему о вашей победе, и сказочное дерево спросит у Вернера его пожелания. Ни в коем случае не выбирайте такой ответ "**I am weary. I want to go home.**" Иначе вам придется еще раз посетить Воркальдтский лес и по новой выполнять пройденные задания. Дерево телепортирует вас на окраину леса.

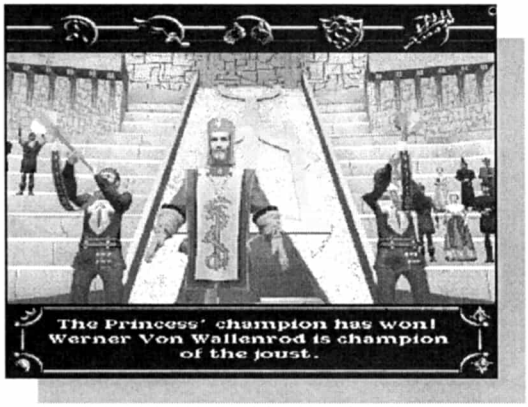


Бегите без оглядки — оно атакует



Отличное место для засады

Здесь вы увидите странное животное, напоминающее помесь стегозавра и домашнего мула. Но не спешите седлать животное, а идите назад. Вернер становится зрителем ужасной борьбы дикого трогга и какого-то путника. Прикончив зверюгу, заговорите с искусанным путешественником, предсмерт-



"Жестокий, но справедливый"

ным желанием которого станет глоток свежей воды. Удовлетворите просьбу умирающего, и он поведает вам историю том, как он похитил священную реликвию служителей Верховного Дракона. Столь ценная вещица надежно спрятана у какой-то Ненизмы. Чтобы искупить грех, вор просит Вернера разыскать этого или эту Ненизму и отдать ему или ей кинжал Черной Змеи в обмен на Пурпурный Коготь (название реликвии). При попытке выяснить, кто же скрывается под таким дивным именем, владелец кинжала испускает дух. Снимите с пояса усопшего змеиный кинжал и мешочек с золотыми монетами, они бедолаге больше все равно уже не понадобятся. После этого седлайте животное и отправляй-тесь в Драконию, город вашей судьбы.

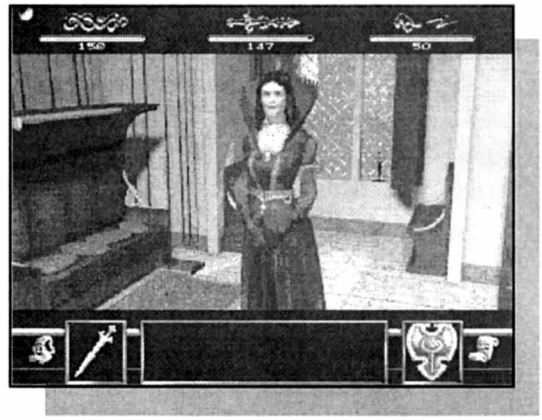
Дракония. День Первый

На входе в Драконию Вернера остановит городская охрана. Бдительные стражи порядка осведомятся о вашем животном, который как раз похож на недавно украденного мопатеша. Объясните им, что вы простой рыцарь, следующий на турнир Семи Пик, а это животное принадлежало погибшему страннику. Но все равно стражники потребуют от вас сдачи всех найденных у путешественника предметов и отвести мопатеша в городскую конюшню.

Вам придется подчиниться, но попросите оставить у вас змеиный кинжал. Недолго думая, охранники тонко намекнут, что такая услуга стоит всего-то 20 драков. Отдайте деньги и спокойно направляйтесь к еще одному караульному. Хорошенько расспросите его о городских сплетнях и идите к мраморной лестнице. Поднявшись наверх, заверните в переулок, налево от вас. Перед вами предстанет сцена, неприличная для Драконьего Рыцаря. Кларр Страупсинк опустился до избиения слабого юнца. Заговорите с ним и мягко обьясните, что показанный язык — это еще не повод для драки с беззащитным мальчишкой. Если Вернер будет приводить свои доводы в слишком грубой форме, то Кларр обратит гнев против вас, а так как пока вы слишком слабы для рукопашной с настоящим Драконьим Рыцарем, этого делать ни в коем случае не стоит. Умиротворенный рыцарь отпустит парня, который не преминет пригласить вас пропустить по маленькой в честь знакомства в таверне Драконий Очаг. Следуйте за ним. Вы выясните, что он оруженосец, и его имя Квентин (но не Тарантино). По личным причинам парнишка недолюбливает Герцога Эраггского и в связи с этим готов стать ваш информатором.

Попрощавшись с Квентином, переведите внимание на Таназию, сидящую напротив хозяина таверны. Она вынашивает тщеславные мечты о победе на турнире за право титула Драконьего Принца, но мы-то наверняка знаем, кому будет принадлежать корона. Выудите из нее побольше информации и идите к хозяину таверны. Снимите комнату на ночь и перекусите. Теперь заговорите с Хеллайнией Арктической, она сидит в противоположном углу у бочек. Попытайтесь сделать ей какой-нибудь комплимент, но пока вы терпите неудачу. Не беда, двигаемся дальше. Здесь же в таверне, за крайним столиком расположились игроки в кости, благородный

рыцарь Роллон и оруженосец по кличке Большой Пит. Здесь вы сможете испытать фортуну и поправить ваше финансовое положение, если у вас практически иссякли запасы золотых драков. Поговорив со всеми посетителями таверны, направляйтесь на главную площадь. Подойдите к тренирующимся рыцарям. Заведите разговор с Токмаром. Он спросит ваше настоящее имя, солгите и скажите, что вас зовут Гришка Богданов. В конце разговора Токмар по секрету сообщит вам, что Каричанд люто ненавидит молодого фон Валленрода и поэтому, чтобы не попасть в немилость герцога, все боятся общаться с Вернером. В аллее на юге от храма находится магазинчик алхимика Дикара. Направляйтесь туда. Попросите Дикара определить волшебные свойства желудя, данного гномом. Выяснится, что желудь может рассеивать злую магию. Перед уходом приобретите сундук, который увеличит вместимость вашего инвентаря. Вернитесь на площадь к зданию с большими колоннами. Это храм Великого Дракона. Зайдите в него и пообщайтесь со жрецом. За 5 золотых служитель культа излечит вас от любых ранений и даст вам святое благословение, временно поднимающее силу и жизненную энергию. Задайте ему вопросы про пропавший Пурпурный Коготь и про женщину по имени Ненизма. Выяснится, что интересующая нас особа владеет магазином, расположенным возле городского фонтана. Теперь выходите наружу и шагайте в сторону Зала Геральдики, красивого здания напротив мраморной лестницы. Сверните под арку Драконьего Человека и подойдите к девушке, сидящей на скамеечке неподалеку от фонтана. Ее зовут Синдерс, и она безумно влюблена в коротышку Пита. Синдерс является дочерью геральда, и она порекомендует вам посетить ее отца. После того, как вы закончите разговор, отправляйтесь в магазинчик Ненизмы. Купите там зеркало и фонарь, затем подойдите к торговке. Это и есть таинственная Ненизма.

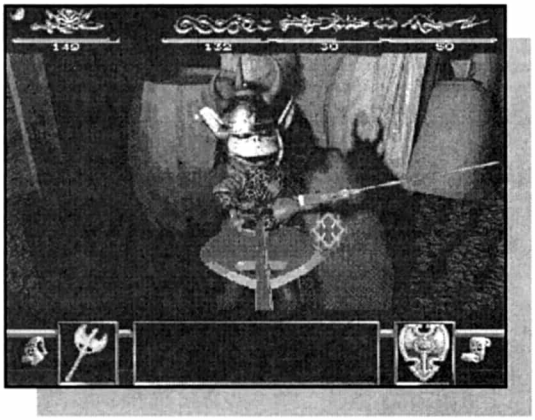


Вы ей прямо скажите, чего вам надо

Отдайте ей змеиный кинжал и скажите, что вы из Братства Черной Змеи. В обмен Вернер получит Пурпурный Коготь и завоюет доверие хозяйки, позволящее узнать о особых вещах. Из новинок, появившихся в лавке, Ненизма предложит вам приобрести яд. Заплатите за яд и выходите наружу. На смену дня придет ночь.

Ночь первая

Возвращайтесь в храм. Пройдите мимо скобяного склада и заверните в сторону дворца Драконьего Принца. У входа во дворец стоит солдат, но в данный момент он не позволит пройти вам внутрь. Двигайтесь дальше, и вы наткнетесь на бродягу. За историю о том, как он потерял ногу, нищий попросит две монеты. Не пожалейте денег, и послушайте длинный рассказ. В конце концов старик попросит Вернера найти и убить гоблина, находящегося где-то здесь в городе. В обмен он обещает поведать вам свой секрет, по его словам невероятной важности. Соглашайтесь и идите в храм. Отдайте коготь священнику, за что вы получите вознаграждение в виде



Порождение сил тьмы затаилось в винном погребе

100 драков. Спросите служителя о пакте с вашим драконом Марааком. Служитель скажет, что ответ может знать только провидец Клейрвоянт, а так как вы совершили богоугодное дело, он проводит вас к нему. Узнайте от Клейрвоянта ваше прошлое и затем возьмите со стола верхнюю часть каменной дощечки.

Выбирайтесь из храма и шагайте в переулок, ведущий к таверне. Дойдите до закрытого оружейного магазина и разворачивайтесь обратно. Когда Вернер пойдет назад, вас остановит вылезший из большой корзины уродливый гоблин, главарь встреченной в Воркальдтском лесу тройки. Узнав старого знакомого, гоблин не даст деру, как это было в прошлый раз. Он думает, что вы проследовали за ним через Потерянный Лабиринт. Чтобы выудить из гоблина побольше полезных сведений, выбирайте следующие фразы:

“Out of my sight, toad”
“Yes, does it bother you?”
“You mean the one next to the arena?”
“You’ve just told me, cretin.”

Видя, что все карты крыты, гоблину ничего не остается сделать, как напасть на вас. Но что стоит какой-то мелкий гоблин против Драконьего Рыцаря. Отбивая вражеские атаки щитом, изрубите топором в капусту зарвавшуюся нечисть. Поднимите кошелек с трупа поверженного противника, а также не забудьте забрать с собой гоблинский амулет и змеиный кинжал. Теперь можете рапортовать о вашей победе нищему, который наконец-то раскроет вам секрет. Секрет заключается в том, что старик видел у гоблинов странный пергамент, содержащий сведения о секретном проходе в Лабиринт Древних. Идите в таверну и ложитесь спать.

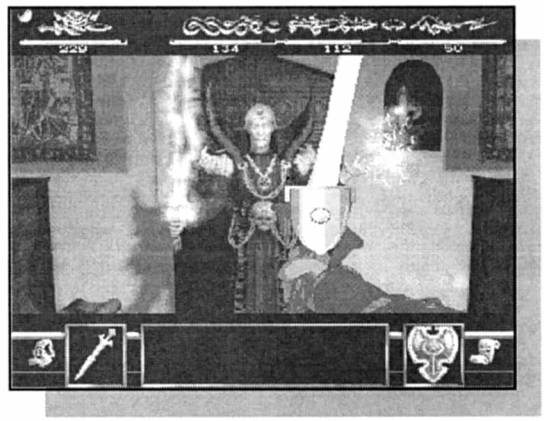
День Второй

Возьмите находящийся на столе кристальный шар. Если вы хотите использовать этот шар, выйдите из комнаты и направьте его на игровой экран. Оставьте таверну и идите в оружейную лавку. Купите кольчугу и священное копье, одно из самых мощных оружий игры. Заведите разговор с кузнецом. Узнайте его мнение об участниках турнира, особенно о Хеллайнии Арктической. Затем загляните в магазин алхимика Дикара. Нет, к сожалению, Дикар не располагает требующимся

В воздухе пахнет магией

свитком, но не теряйте надежду и двигайтесь в храм. Расспросите священника насчет Потерянного Лабиринта и остальных волнующих вас вопросов. Настало время посетить таверну Драконий Очаг. Очаруйте Хеллайнию комплиментом, услышанным от кузнеца, и она даст вам верный совет в отношении геральда.

Двигайтесь в Зал Геральдики. Попросите геральда занести вас в список участников турнира Семи Копий и скажите, что вас прислала сама Хеллайния Арктическая, так чтобы не возникло никаких заминок по поводу злых козней Каричанда. Теперь можете крикнуть громкое ура и вернуться в снятую в таверне комнату. Отдыхайте там до тех пор, пока не пробьет час турнира.

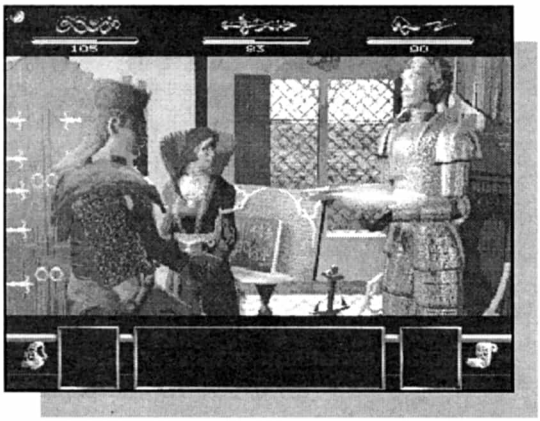


Вызов на поединок

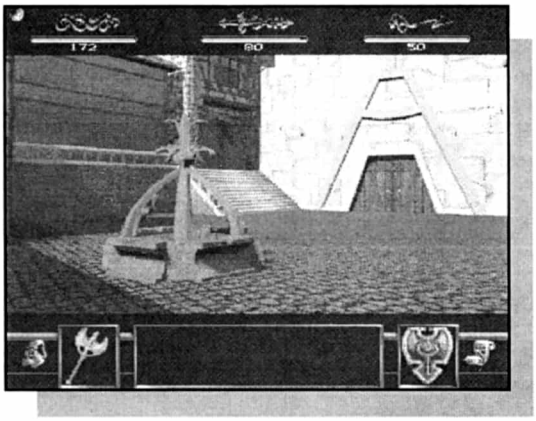
Турнир Семи Копий

Итак, Вернер фон Валленрод прибыл на турнир Семи Копий, себя показать, да и отомстить за унижения злобному герцогу. Пообщайтесь со всеми присутствующими рыцарями. Правила турнира можно узнать у геральда, но никакой более интересной информации от него не добьешься. Поднимитесь по ступенькам к рыцарским доспехам одного из ваших конкурентов. Около этих доспехов расположен жезл, отличаемый цветом владельца.

Чтобы бросить вызов какому-нибудь участнику, возьмите его жезл, а уже затем идите в оружейную комнату. У входа на арену Вернера поджидает его новый оруженосец Большой Пит. Он может порекомендовать, какое снаряжение подойдет вам лучше всего. Развернитесь к стенду, на котором лежит оружие вашего возмездия: легкое, тяжелое и классическое копье. Классическое копье наносит тяжелые раны при всей легкости своего обращения, так что, не сомневаясь, выбирайте это прекрасное оружие. Рядом со стендом расположены рыцарские щиты, окрашенные в фамильный цвет фон Валленродов. По другую сторону комнаты находится классная вещь — лечащий бальзам, который придаст вам необыкновенный прилив бодрости и восстановит весь запас жизненных сил. Взяв в руки щит и копье, можете смело выходить на арену. Для победы в состязании вам необходимо выбить из седел шесть рыцарей, среди которых затесался и ваш кровный враг Каричанд. Записывайтесь после каждой своей победы, и в общем у вас не должно возникнуть никаких проблем, за исключением качества вашего грызуна. Некоторые со-



Аудиенция у принца Артуса



Этот пустой двор скоро заполонят враги

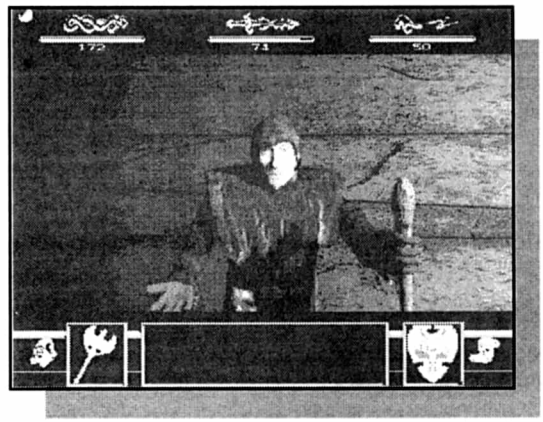
здания из отряда мышиных отличаются особой глючностью поведения, а судорожные рывки по затертому коврику не спасут несчастного владельца от неминуемого поражения. Так что для выигрыша вам придется запастись железными нервами и удобной мышкой. Начинайте рыцарские разборки с Каричанда, а заканчивайте Таназией Хиренапз. Как бы вы ни старались, все равно фаворитом турнира останется Таназия. Зато победа над остальными рыцарями принесет Вернеру большую популярность в массах. После окончания турнира Семи Копий вы получите приличное вознаграждение по 50 драков за каждого поверженного рыцаря. Затем Артус удостоит вас чести общения с ним. Он представит Вернеру графиню Сирену. Пожалуй, выражением своего лица графиня напоминает зомби, поинтересуйтесь, что же ее так сильно печалит. Но, сославшись на свою занятость, Сирена быстро покинет Зал Геральдики, а вслед за ней с вами попрощается и Артус. Теперь вам придется испытать радость общения с Хеллайнией. Согласитесь встретиться с ней в оружейной комнате для того, чтобы набрать побольше опыта к следующему турниру. Устройте тренировочную дуэль с Хеллайнией.

Не забывайте, что до турнира Сеннмара в вашем распоряжении остается лишь десять дней. Отправляйтесь к девушке Синдерс и согласитесь похвалить ее возлюбленного Пита перед геральдом. Выполнив это поручение, идите в магазинчик Ненизмы. Расспросите хозяйку о том, как она умудряется доставать столь редкие вещи. Выяснится, что на нее работает шайка гоблинов. Узнайте, как и откуда гоблины попадают в Драконию. Теперь вам станет понятно, почему у главаря шайки был змеиный кинжал Братства Черной Змеи. Возвращайтесь к алхимику Дикару, наконец-то вы сможете купить разыскиваемый свиток — чтобы прочитать его, используйте заклинание **reading spell**. Заговорите с Дикаром еше раз и узнайте у него побольше сведений о таинственном незнакомце, интересующимся информацией относительно вашей персоны. Сходите и поговорите о прошедшем турнире с солдатом возле конюшни напротив городских ворот. Постарайтесь пообщаться со всеми персонажами, особенно с Квентином в трактире Драконий Очаг, парень раздобыл новые сведения о Герцоге Эраггском. Теперь можете дожидаться ночи.

Потерянный Лабиринт

Когда стемнеет, пройдите к городскому фонтану. Из воды появится неясный силуэт призрака, который подлетит к Вернеру. Поговорив с ним, вы узнаете, что эта несчастная душа застряла в мире живых и очень хочет заснуть навечно, но не может, так как ее удерживает непогребенное тело. Сделайте вид, что вы хотите уйти. Тогда отчаявшееся привидение предложит вам антимагический камень в обмен на то, что Вернер отыщет тело и отнесет его на отпевание в храм Великого Дракона. Согласитесь и расспросите душу бывшего жреца о местонахождении лабиринта. Идите к статуе человека-дракона и вложите зеркало в его лапы. В стене за вами

откроется проход. Зайдите туда — вот наконец вы и нашли мистический лабиринт забытой цивилизации. Зажгите лампу огнивом и, освещая свой путь, идите прямо по коридору. Развернувшись налево, Вернер находит странный рычаг и непонятную надпись над ним. Прочитайте сообщение при помощи заклинания **reading spell**. Но эту головоломку вам придется решать в будущем, так что не трогайте рычаг, а идите дальше. Когда вы упретесь в стенку, повернитесь налево. Затем двигайтесь направо и опять направо. Теперь прямо на юг. Вы приближаетесь к логову гоблинов, быстро ставьте заклинание защиты и вынимайте боевой топор, смазанный ядом Ненизмы. Прикончив гоблинское отродье, заберите карты первого и второго уровней лабиринта, 40 монет и легкий меч. Шагайте обратно и, дойдя до развилки, сверните в коридор направо. Потом идите снова направо. Передвигайтесь на юг, потом налево. После чего идите направо. Подойдите к обрыву и зацепите веревку за каменную балку.

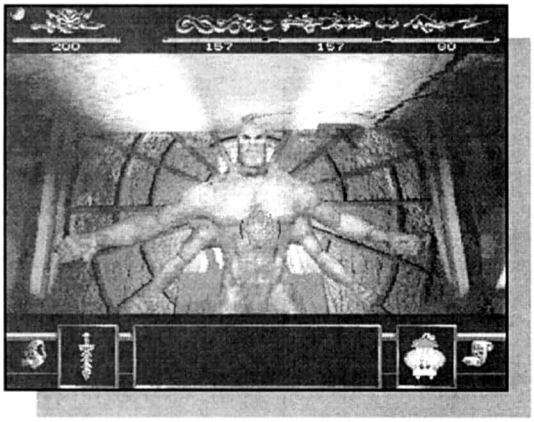


“Я ничего не знаю, я никуда не летаю”

Перебравшись на другую сторону, дойдите до тупика. Выньте из отверстия в стене череп погибшего. Идите на выход из лабиринта. Выбравшись на свежий воздух, направляйтесь в храм, по дороге в который навестите знакомого бродягу. Порадуйте его новостью о том, как вы разделались с наглыми гоблинами. Узнайте от старика новые сведения про Каричанда. Придя в храм, поведайте священнослужителю историю о жреце, не вернувшемся из лабиринта. Отдайте служителю череп, а он за заслугу в спасении души несчастного пропустит вас к Клейрвоянту. Узнайте от предсказателя свое будущее. Возвращайтесь к фонтану. Спасенный дух благодарит Вернера за доброе дело и оставляет после себя в подарок обещанный антимагический камень. На следующее утро продолжите подготовку к турниру Сеннмара. Затем отправляйтесь в таверну Драконий Очаг и отдыхайте там до следующего события. Должны пройти ночь и еще один день. Когда начнется первая ночь, спуститесь вниз и предложите Большому Питу стать вашим оруженосцем. Похоже, парень вне себя от радости, теперь у него есть хороший шанс жениться на Синдерс.

Мараак, дракон огня

У выхода из таверны вас остановит хозяин заведения и передаст Вернеру письмо от дамы Сирены. Прочтите его, в послании графиня просит вас прийти во дворец этой ночью. Направляйтесь во дворец Драконьего Принца. Скажите охраннику, что вас ждет графиня Сирена, и Вернеру позволят пройти к ее покоям. Графиня попросит вас показать ей кольцо Огня. Сделайте это, и в комнату войдет принц Артус. Не поддавайтесь на провокацию, и принц превратится в черного мага. Злой колдун попытается сломить вашу волю парализующим заклинанием. Киньте в волшебника необыкновенный желудь, когда-то подаренный лесным гномом. Темные чары спадут, а их создатель сменит тактику боя и перейдет врукопашную. Антимагический



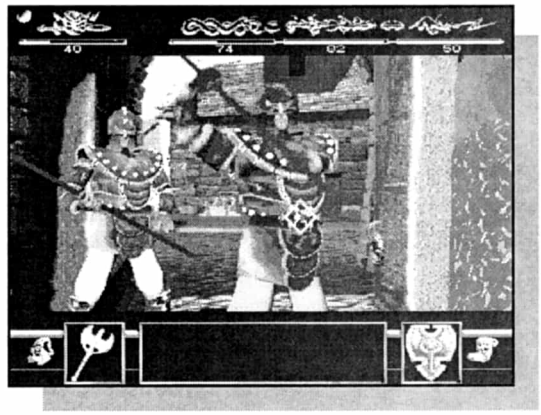
А теперь поиграем в Mortal Kombat

камень уменьшит ваши ранения от вражеских заклинаний, а точные удары меча Драконьих Рыцарей Ерена сразят темного двойника.

Удивленная графиня заставит Вернера взять лечебный эликсир, а после поведает вам свою историю и скажет, что она ваша давно потерянная мать Мейран фон Валленрод. Похоже, игра начинает приобретать признаки мыльной оперы. Но самое главное заключается в том, что у нее имеется вторая часть пакта, и она передаст его вам. Выйдите из дворца и соедините обе части пакта в единое целое. Теперь вы можете использовать кольцо Огня и восстановленный пакт. Наведите кольцо Огня на драконий пакт, и вы перенесетесь через подпространство к дракону Мараку. Докажите дракону, что вы наследник Акселя фон Валленрода, достойный союза с ним. Чтобы признать Вернера полноправным наездником, Мараак попросит его восстановить баланс во сне Великого Дракона и расскажет про украденный Адамостер. Возьмите Кристаллиан и возвращайтесь в Драконию. Напоследок узнайте от дракона огня, как и где вы сможете получить дополнительную помощь. Мараак посоветует заглянуть к жрецам Великого Дракона и верному другу Акселя — принцу Артусу.

Адамостер и Кристаллиан

Слухи о вашем альянсе с Мараком расползлись по всему городу. Для начала посетите вашу любимую матушку Мейран фон Валленрод. Расскажите ей обо всех произошедших событиях. На радостях она даст вам на дорогу 100 золотых монет. Поговорите с Драконьим Принцем и расскажите ему о восстановленном драконьем пакте. После чего Артус торжественно вручит Вернеру фамильное оружие фон Валленродов — меч Огня. Идите в храм и покажите служителю Кристаллиан. Жрец будет потрясен магической силой камня, и в свою очередь он проводит вас к Клейрвоянту, от которого нужно будет узнать информацию об Адамостере.



В живых должен остаться кто-то один

Избавьтесь от ненужных вещей, за исключением священного копья, кольчуги, меча и кольца Огня, рыцарского щита, кольца Жизни, кристального шара, зажженного фонаря, зеркала, Кристаллиана и если хотите, оставьте карты подземелья. Немало полезных сведений о пропавшем Адамостре можно получить от алхимика Дикара. Кроме того, у алхимика следует прибарахлиться следующими предметами: 8-10 жизненных настоев, 2

бутылки восстановителя сил, орб Силы и, пожалуй, это все. Если вы захотите приобрести у кузнеца священную пику, то узнаете, что все копья были скуплены Герцогом Эраггским, который как раз куда-то пропал из города. Идите в Зал Геральдики. Объясните геральду, что Малыш Пит — весьма достойный избранник его дочери Синдерс. Ваш разговор должен происходить примерно в таком порядке:

Драконы подбадривают своих рыцарей

"I come to see you on behalf of your daughter and Pete..."
"I abhor such a rule, but ..."
"I am sorry to hear about your wife..."
"Will you agree to their engagement ?"
"I think you make a good decision."

Влюбленная парочка получит отцовское благословение и сможет наконец-то соединиться.

Сходите к фонтану и заполните водой пустую флягу. Еще раз обойдите всех горожан, а с наступлением ночи отправляйтесь в катакомбы Древних. Подойдите и опустите рычаг, который вы видели во время вашего первого спуска в лабиринт. Затем спускайтесь вниз по лестнице. Идите направо. Заверните налево, а потом шагайте прямо на север. Вы добрались до второго уровня подземелий, двигайтесь налево и два раза прямо на запад. Теперь направляйтесь на юг, пройдите через большой зал и подойдите к его северному входу. Сотворите заклинание **reading spell** и прочитайте послание Древних. Снова войдите в зал для того, чтобы развернуться назад. Пройдите в ворота с посланием и, дойдя до развилки двух туннелей, шагайте прямо в направлении юга. Здесь сверните налево, а после того прямо на восток. Снова налево. Теперь направо. Выберите коридор слева и заверните в него. Когда перед вами появится желеобразный туман, уберите его при помощи Кристаллиана. Следуйте прямо на восток мимо каменных орлиных голов. Если вы пойдете налево, то столкнетесь с еще одним туманом, за которым будет проход на первый уровень в логово гоблинов. Туда, чтобы сократить путь к выходу лабиринта, вы пойдете после обнаружения магического камня Адамостера. А сейчас идите прямо на юг. Расшифруйте древние надписи на входе в большую комнату со статуями рыцарей забытой цивилизации. Нажимайте вделанные в статуи орбы в таком порядке: белый, желтый, красный, зеленый. Стена, на которой выгравировано изображение солнца, исчезнет, и в зале на втором уровне катакомб откроется новый проход. Двигайтесь к выходу между красной и желтой статуями. Прямо на юг, после этого налево и прямо по коридору.

Идите на правую сторону. Теперь, никуда не сворачивая, прямо на восток, на юг и на запад. Исследуйте надпись над входом в еще один зал. Когда вы войдете в зал, нажимайте камни в следующей последовательности: желтый, красный, белый и последним зеленый. Заходите в ход между зеленой и красной статуей. Если вы не установили рычаг, то вас ждет неминуемая гибель. Направляйтесь на запад и спускайтесь вниз к небольшой раковине. Разберите послание на дощечке. Перед тем, как налить в раковину воду из фляги, сохраните игру. Когда вода

Вам бросили вызов

попадет на дно раковины, откроется вход в секретную комнату, в которой вас будет поджидать огромный четырехлапый голем, некое подобие живого робота, созданного из простейшей материи, в данном случае глины. Тварь чем-то напоминает полубосса Горо из каратешной игры Mortal Kombat, по которой был снят одноименный фильм. Даже не пытайтесь сломить голема с налета, монстр требует тщательных и хорошо продуманных атак. Против голема хорошо действует такой прием — до того, как вы войдете в комнату, вооружитесь мечом Огня и рыцарским щитом. Как только после маленького ролика вернется курсор, немедленно вызывайте заклинание **burning spell**, а после него, сразу же **protection** и **weakness spells**. Затем быстро зайдите в вещевой мешок и подлечите полученные ранения. Теперь начинайте рубить голема боковыми ударами. И так пока он не рассыплется в пыль, но ни в коем случае не расслабляйтесь и не забывайте по ходу схватки восстанавливать жизненную энергию. Запомните, что в этой битве все решит скорость ваших действий.

Одержав очередную победу, выньте из статуи Хаасска магический Адамостер. Постарайтесь выбраться из лабиринта до рассвета, иначе вам больше никогда не будет суждено выбраться на волю. Отправляйтесь в таверну Драконий Очаг, где стоит поговорить с Квентином и Таназией Хиренапз. На утро двадцать первого дня глашатай объявит, что Турнир Сеннмара открыт.

Турнир Сеннмара

Приблизьтесь к геральду и узнайте от него условия соревнования. Пообщайтесь с остальными рыцарями. Артус расскажет Вернеру, что его дочь, принцесса Кармина, выбрала вас своим фаворитом турнира. Поговорите с Хеллайнией. За то, что вы согласились стать ее оппонентом, прекрасная амазонка награждает Вернера сладострастным поцелуем.

Кстати, вы можете запросто не выполнить данное обещание, и ничего страшного из этого не выйдет. Также Хеллайния поведает Вернеру, что ей бросил вызов Махирд Каричанд собственной персоной. Не вызывайте на дуэль опытных Драконьих Рыцарей, лучшим выбором для разминки к финальной битве будут воин Токмар, рыцарь Роллон и Драконий Рыцарь Кларр Страупсинк, большой любитель выпить в трактире Драконий Очаг. После того, как вы без особого труда расправитесь с этими товарищами, Вернер станет свидетелем рыцарского поединка между Каричандом и Хеллайнией, и вроде бы как случайно Герцог Эраггский тяжело ранит последнюю. Дайте умирающей Хеллайнии клятву о свершении возмездия над коварным убийцей, а затем спасите ее, прибегнув к магическим силам камня жизни Кристаллиана. Пока Хеллайния будет приходить в себя, поговорите с Артусом и графиней фон Валленрод. Пожелав Вернеру удачи в поединке за трон Драконьего Принца, парочка удалится из комнаты. В это время к вам подойдет красивая девушка, жутко похожая на знакомого парнишку Квентина. Ока-

зывается, что под нарядом простого оруженосца скрывалась сама принцесса Кармин. Принцессочка обратится к вам с совсем невинной просьбой избавить мир от власти жуткого Махирда Каричанда. Ох, уж эти женщины. Пообещайте Кармине, что Каричанд никогда не сможет выиграть королевский турнир. И, одарив Вернера влюбленным взглядом, принцесса подарит вам на удачу свой медальон. Вызывайте дракона Мараака при помощи волшебного кольца Огня. Могущественный дракон понесет вас через облака навстречу финальному состязанию среди Драконих Рыцарей.

Двуручный меч — лучший аргумент в пользу своей правоты

Королевский поединок

Королевский поединок предопределит повелителя Драконьих Рыцарей, и поэтому все наездники на драконах соберутся в Колыбели Солнца, чтобы определить, за кем же останется решающее слово победителя. Перед тем, как заговорить с Артусом, восстановите по максимуму свое здоровье и жизненные силы. Заведите разговор с Таназией Хиренапз.

Кажется, отважная воительница сильно приуныла по поводу возвращения Мараака, но уверенность в свою победу у нее осталась прежняя. Развернувшись, вы увидите дракона тьмы Дагона, бывшего союзником Хаагена фон Диаконова, но сейчас на нем восседает Махирд Каричанд. Дракон тьмы потребовал признать своего нового всадника, чтобы тот смог участвовать в поединке между остальными Драконьими Рыцарями. Сказано, сделано, и двенадцать перворожденных драконов поднялись в воздух, чтобы оспаривать право сильнейшего. Похоже на то, что Вернер фон Валленрод и Мараак, дракон огня, стали новыми Драконьими Чемпионами.

Но Каричанд не был бы Герцогом Эраггским, если бы позволил вам так просто победить себя. Он заявляет, что бой происходил не по установленным правилам, и вы выиграли только благодаря магическому Кристаллиану. Что ж, настала пора последней и самой сложной схватки на протяжении всей игры. Если в вашем распоряжении имеется 6-8 бутылочек лечебной жидкости, то считайте, победа у вас в кармане. Если нет, надейтесь на случай или не теряйте попусту время и начинайте заново проходить последние дни, проведенные в Драконии. Деритесь до смерти Каричанда. Когда злой герцог наконец свалится на землю, поздравьте себя с прохождением еще одного ролевика.

Концовка игры повествует, что фон Диаконов никуда не пропал, а затаился до удобного момента для захвата власти над королевством. Выяснится, что Каричанд, герцог Эраггский, был лишь разменной пешкой в вечной борьбе между силами Света и Зла. Вернер фон Валленрод торжественно вступит на престол Драконьего Принца, а Артус станет его советником. Но и беда не заставит себя ждать, стаи кровожадных орков хлынули из Тьмы, окружившей Долину Снов. Зеленошкурых бестий не смогли остановить даже великие Обсидиановые Стены. Так что наверняка в вашем приводе CD-ROM еще раз поселятся драконы снов из ожидаемой третьей части, в появлении которой не приходится сомневаться.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ В INTERNET

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА В INTERNET

Интернет все больше входит в нашу жизнь. Еще немного, и все наши привычные занятия — учеба, работа, игры, чтение, общение и все-все-все — незаметно перейдут в Online-режим. Мы живем на заре новой эры, и ростки нового образа жизни всходят на наших глазах. Поэтому рассказ о The Realm — краткий рассказ, потому что подобные игры пока еще не очень доступны геймерам из России, мы предваряем этой небольшой статьей, опубликованной ранее в нескольких крупных журналах. Надеемся, она поможет вам приобщиться к уникальному миру Сетевого общения и виртуальной жизни. Попробуйте, и вам понравится.

"Вот что бывает в Сети... О чем я хочу рассказать... Киберпространство — это удивительно. В нем происходят вещи и забавные, и странные, и трогательные, и такие, которые только там и могут произойти. Надо только уметь отыскивать места и людей, которые свои фантазии делают реальностью. Каналы для общения, программы для общения, виртуальные кафе и пляжи, многопользовательские подземелья, разделенные фантазии... да то ли еще будет.

ПОГЛОЩЕННЫЕ СЕТЬЮ: ДНЕВНИК ВИРТУАЛЬНОГО ПУТЕШЕСТВЕННИКА

...

Марсианская база Альфа Четыре. Огромное сооружение на поверхности красной планеты. Постоянно прилетают и отбывают корабли с земли, привозят и увозят людей. Бывает человек прилетит, посмотрит пару минут — ну что тут за база такая — и улетит. Ну это же Сеть.

...

А здесь есть и постоянные жители. Пусть не так много, как в популярных разговорниках — зато все друзья, и все друг друга знают. Они живут здесь, (и я тоже пожил) и развлекают друг друга. По-всякому. Тут у каждого кроме имени — небольшой файл с описанием. Читаю ... у кого интересно, а у кого и ничего не написано... такие предпочитают поговорить. Ну да, а о чем? Надо же придумать сначала. Вот у кого-то, кто здесь живет долго: мои сетевые братья, перечисляет, мои сетевые сестры, сетевые племянники (?!), а вот просто друзья. А вот еще (она по-моему, здесь офицер), мои сетевые мужья... хм-м, пять штук. Интересно... Я потом уже узнал, здесь, когда есть настроение, проводят виртуальные свадьбы. Со всем антуражем, а как же. А иногда играют в прятки — база очень большая. Тоже развлечение.

...

А самый колоритный персонаж здесь, кто бы вы думали? Его зовут Капуста, он передвигается особым манером, следуя своему Капустному Пути, и меняет цвет, смотря какое у него сегодня настроение. И он каждому знает, что сказать. Я — нет. Он почти как человек, только немного leafy', то-есть, 'в листочках', по-русски. Листочки одного цвета он раздаривает в знак хорошего настроения, другие — в знак доброго расположения или благодарности, третьи — только очень-очень редко, только в особых случаях. А я был при одном таком случае, да. А вы нет. Приходите в Сеть, вам будет интересно. А листочек, между

прочим, женщины прикалывают как брошь или к волосам, а мужчины — к лацкану пиджака или просто кладут в карман. А не все это знают, только те, кто читали файл. А когда мне дали листочек, я поступил с ним правильно. Вот так. Я бы хотел иногда быть таким, как Капуста.

...

А вот входит Great Cornholio (я даже не могу перевести). Все вокруг падают ниц, униженно преклоняясь перед его ужасной темной мощью, или что-то вроде того. Это он может так настроить свое перемещение, да. Мне еще в диковинку, но остальные уже привыкли, и не обижаются. Ну это же Сеть. Мне его темные идеалы близки, и мы начинаем общаться. А какие, говорю, стоят здесь задачи перед столь впечатляющим представителем сил тьмы? Хмм, задумывается он, надо подумать... Пожалуй, говорит он, для начала — вымести отсюда всю эту религиозную дрянь... Хочешь, говорит, посмотреть на ужасную, невыносимую, действительно отвратительную страничку? Ну конечно, хочу. Дает адрес... идем... смотрим...ну да, и в Сеть этот мусор уже протащили. Страничка марсианки из Америки. Я, вроде как, понимаете, тут работаю в религиозном лагере, мы тут изучаем библию, Иисус — это все, давайте мне пишите, я вам буду рассказывать про Иисуса долго-предолго. Возвращаюсь. Да, говорю, действительно, гадость какая. Рассчитывай на меня, говорю. Мы с ним больше встречались, хотя одного человека он в бытность мою на Марсе вроде как переубедил.

...

Стоим в доке, куда корабли прибывают, общаемся. Входит особа, одетая в ничего, кроме колечка. Постояла немножко, поговорила, пошла себе дальше. Ну нравится ей так ходить, ну и пусть себе ходит. Это же Сеть, в конце концов.

У каждого из этих людей (большинство — англичане) своя жизнь и своя работа. Но кроме всего прочего, каждый из них — марсианин. И один раз в год все марсиане, кто может, встречаются в РЖ (реальной жизни), смотрят друг на друга и общаются по старинке. Ну разве не мило? А игроки в FoxMud на другом континенте тоже устраивают свой фестиваль каждый год. Почему бы и нет?

...

Даа...теперь Resort... самый грандиозный чаттер в Сети. Сотни пользователей одновременно, весь земной шар, но больше всего, конечно, американцев. Я здесь нашел даже двоих американцев, которые изучают русский язык и неплохо говорят, хотя русских вот пока не нашел. Ну мало у нас пока еще романтиков с Интернетом. Вот даже в Национальной Лиге Warcraft II есть семеро русских, а здесь — никого. Жаль.

...

Я говорю, извини, мол, за плохой английский. А какой, спрашивает, ты национальности? Русский, отвечаю. А откуда? Да, говорю, St.Petersburg. Разговор мирно идет дальше. Вдруг, через некоторое время, он спрашивает, а каким, собственно, ветром, тебя в Штаты-то занесло? Я чего-то не понимаю. Я ведь все ему уже вроде сказал. Да я, терпеливо сообщаю, в России нахожусь. Ааа, говорит мой собеседник, теперь я понял, ведь у нас тут тоже есть Петербург. Я ошарашен. Что бы ему такое сказать, чтобы, его, штатовца, впечатлить?

Наш Петербург, говорю, БОЛЬШЕ. Хмм, отвечает он, probably. Возможно, то бишь, вероятно. Я уж и сам начинаю сомневаться. Я думал, мне такой попался случайно. Да нет, еще как минимум двое меня уточняли, какой же Питер я имею в виду.

...

И еще другим говорю, извините за плохой английский. Да ты что, говорят, у тебя английский просто замечательный. Ты, говорят, наверное, жил у нас в Америке? А я не жил, я просто в игры играл с английским языком. Но ведь им-то, моим собеседникам, я сказал-то всего две-три фразы, как это они мой английский так успели оценить? И ведь, самое главное, не один, а трое, в разное время и в разных местах. Ну любят они говорить комплименты, люди такие.

...

И что, говорят, ты находишься в России, но сам-то, наверное, американец? Нет, говорю, я русский. Что, спрашивают, неужели самый настоящий, действительно, реальный native Russian? Sure thing, говорю, можете вполне не сомневаться. Cool, восторгаются на том континенте. Да, а cool, между прочим, мое любимое слово в американском языке. Бесплатный совет: всегда, когда не до конца понимаете в разговоре с американцем, о чем речь, а нужно что-то сказать, смело говорите cool. Почти всегда работает.

...

Разговариваю с девушкой из Северной Каролины. У нас, говорит, особенно трудно работать зимой. Почему? Да, холодно, говорит, я работаю на скотной ферме в 2000 акров. Особенно плохо, говорит, если трактор ломается. Я ее понимаю. Я тоже холод не люблю. Однако на их ферме можно получить доступ к Интернету. На следующий год она поедет в большой город учиться на компьютерщика. Что ж, удачи ей. А еще она любит свой штат, природу, рыбалку, охоту и все такое. А я, говорю, люблю компьютеры и игры. И вся моя природа синтезируется на экране. Вчера вот, запустил new game — машины-монстры — поездил. А, говорит, я тоже такую разок водила. Cool. А я, говорю, ни такую не водил, ни другую, потому что водить не умею. Ну это для них невероятно. Как это, говорит, не умеешь? Это невозможно. Здесь, говорю, возможно все.

...

Конец бессонной ночи. Как говорится на страничке сетеголиков, каждый час вы напоминаете себе, что через пятнадцать минут надо выключать компьютер. Привет, говорят мне. Hello, отвечаем. Как, спрашивают, дела. У нас неплохо, говорим, а у вас? А у нас, говорят, в целом ничего, но настроение плохое. Могу чем-то помочь, спрашиваю? Можешь, говорят. А как? А как, говорят, захочешь. Как насчет, говорят, секса? Смотрим файл... девушка. Такое вообще редкость. Чтобы парни кричали по общему каналу — хочу, мол, поговорить с девушками — так это каждые 5 минут, а наоборот — такого не бывает почти. Может, он гей, правда. Спасибо, говорю, за бриллиантовое предложение, но я, вообще-то, русский с ломаным английским. Не с моим, извиняюсь, словарным запасом. А, говорят, жалко-жалко. Поговорили маленько и разбежались.

...

Resort, тысячи, если не десятки тысяч пользователей. Если сравнить с лунной базой — это как город и глухая деревенька. Все время новые лица. Списки друзей и рассылка писем по спискам. Коды защиты и приватные резиденции. Свое очарование.

...

SLOTH II, мой любимый MUD. Мы сидим на крыше таверны, хотя это место любит считать своим Winter, один из богов FoxMud, и разговариваем о книжках фэнтэзи, кто что читал, и кому что больше нравится. Мы оба маги примерно одного уровня, хотя еще недавно я был новичком, и мой друг обучал меня и помогал набираться опыта. Погода хорошая, и заходит солнце. На востоке гора, а на ней в пещере живет дракон, которого я время от времени пытаюсь заколдовать, а чуть дальше — действительно большая Гора Гоблинов. На юг простирается море, и где-то на горизонте смутно вырисовывается Остров. Внизу перед нами площадь, по которой туда-сюда проносятся искатели приключений и толпится городской народ. Посреди площади Идол, над которым, я знаю, а другие знают не все, находятся ворота в небо. Ну что кому еще надо от жизни? Ну и что, что я профессиональный геймер из России и мне 25 лет, а она школьница из Америки и ей тринадцать. В этом мире она пока ориентируется куда лучше меня. Это же Сеть.

...

Я сижу уже на другой крыше, на оружейном магазине, и жду, не освободится ли какой-нибудь клерик из не самых крутых. Я мог бы пригласить его в Греческий Лес, чтобы поохотиться на дриад. Привет, Чадвик, вдруг говорит мне незнакомец. Я не Чадвик, говорю я. Да ладно, Чадвик, прекрати, мол, шутить. Я же знаю, что это ты. Я не менее твердо уверен, что я НЕ Чадвик. Ты абсолютно уверен, что я Чадвик, спрашиваю? Абсолютно, отвечают мне. Настолько, говорят, что я сейчас приду к тебе с новыми картриджами, тарелкой печенья и будем играть в хоккей. Конечно, я пытаюсь его убедить, что он ошибается. Вдруг ему идти под дождем, а Чадвика нету дома. Но оппонент непоколебим. Он твердо знает, что я Чадвик. Наконец, не выдерживаю и спрашиваю по общему каналу, где, во имя holy shit, здесь Чадвик. Я не Чадвик, отвечает мне мой знакомый, но такой-то только что приставал ко мне с вопросами, не Чадвик ли я. И меня тоже, присоединяется третий игрок. Так-так. Мы маги, и этого шутника мы сейчас поймаем. Но его уже и след простыл из Sloth II. Ну и ладно. В конце концов, и нам и ему было весело. Сеть.

...

Воспоминания из самого начала. Группа из троих новичков, которую ведет Злобный, и с ним еще персонаж немного послабей него. Не помню, как ее зовут. Мы так вообще ничего до конца не понимаем, а я — так меньше всего. Однако, помогаем охотиться на дельфинов (кстати, БУТЫЛКОНОСЫХ дельфинов) и потихоньку учимся жизни. Сейчас отдыхаем. Всем сидеть и смотреть, говорит наш лидер и учитель. Сейчас что-то будет. Точно. Какое-то лицо, имя которого можно весьма приблизительно перевести как Огурчик, появляется из волшебного портала. Кстати, мы с Огурчиком в дальнейшем немало общались. Он, в общем-то, хороший парень. Итак, он появляется и немедленно получает от нашего вождя заклинания Паутины и Молчания. Теперь он не может ни двигаться, ни применять заклина-

ния. Поскольку на дельфинов охотятся под водой, а мы все дышим при помощи заклятия Водяного Дыхания, то бедняга начинает медленно тонуть. Специфика наложенной магии такова, что он может объясняться, только жестикулируя. Без посторонней помощи ему, ясно, не спастись. В ход идет все, от угроз расправы со всеми, до предложения ста тысяч монет тому, кто ему немедленно поможет, на что наш лидер лениво предлагает по сто тысяч каждому, если никто не сдвинется с места. Я ничего пока не умею, поэтому просто стою и смотрю. Подруга Злобного только ехидно подначивает тонущего. У девушки из новичков сдают нервы, и она начинает сбивчиво объяснять, что и помогла бы, да не умеет. Наконец все кончено, и мы отправляемся в город. А за что же ты его, спрашиваем мы лидера. Да, говорит, я знаю его в реальной жизни и очень не люблю. Он, говорит, продолжает всем рассказывать, что я гей. Хмм, вот-так-так. То ли он действительно гей, и не хочет чтобы об этом рассказывали, то ли тот на него напраслину возводит по десять раз на дню. Мне что-то уточнять было неохота. Как только приходим в трактир, нас нагоняет Огурчик, только что восставший из мертвых на западных воротах, потерявший кучу предметов, половину опыта и злой, как черт. Что, робко вопрошает девушка-новичок, он нас прямо сейчас всех убьет, да? Конечно нет. Разборки между старшими новичков не касаются. Но со Злобным мне никогда не везло. Такие дела.

Вообще, обо всем этом можно книгу написать, не то что статью. Be happy, friends.

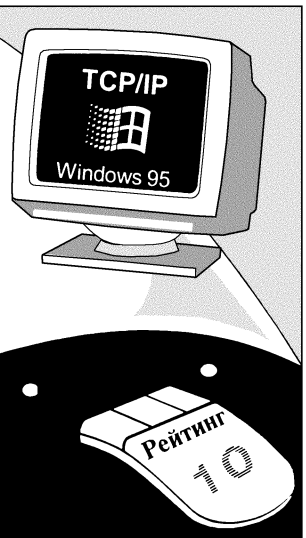
... Глухой чаттер где-то в Гонконге. Захожу, пользователей нету никого. Осматриваюсь, чего вокруг есть. Кто-то заходит с восточным именем. Откуда, спрашивает? Россия, говорю. Boy, говорят, или girl? Boy, отвечаем. А я, говорит, girl. Вот, говорит, 10 минут назад у меня все было с моим boyfriend. Первый раз в жизни. Впечатления, говорит. Вот, думаю, наш человек. Первый раз в жизни десять минут назад и уже в Сети делится впечатлениями с русским, которого одну минуту, как знает. Может быть, конечно, их там пять человек и все они над дураком русским дружно смеются. Но если так все время думать, то неинтересно будет. Лучше верить людям. Что я теряю, в конце концов, и какая мне разница, кто там на самом деле. А поговорить не вышло. Друзья пришли в другом окошке, пришлось уходить. Ну это же Сеть."

С.Водолеев

Опубликовано ранее: (Весь Компьютерный Мир, Планета Интернет, Вы и Ваш Компьютер).

The Realm

Королевство



Год выпуска	1996
Распространитель	Sierra On-Line
Разработчик	Sierra On-Line
Категория	Ролевая игра

Минимальные условия	486-100 16 Мб CD-ROM 2x Inte
Оптимальные условия	Pentium-100 32 Мб CD-ROM 8x
Графика	Hi Res
Размер	1 CD
Играем вместе	1...100... чел.
Способы соединения	–
Управление	

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС

ИСПОЛНЕНИЕ

ГРАФИКА	9
ЗВУК	6
ИНТЕРФЕЙС	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	10
СЮЖЕТ/КОНЦЕПЦИЯ	10

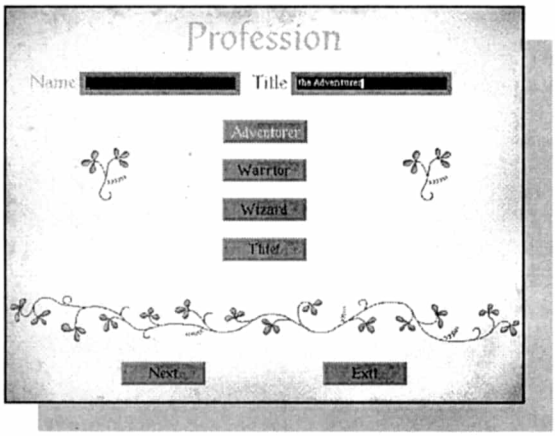
Общая оценка **10**

Общеизвестно, что глобальная сеть Интернет предоставляет массу возможностей для учебы, работы или отдыха. Существуют различные способы приятного времяпрепровождения в наиболее динамично развивающейся сети. Среди прочего, вы можете поучаствовать в многопользовательских сетевых играх, и в частности, в MUDах. История MUDов начинается в конце семидесятых годов. Первый MUD был создан Ричардом Бартлом и Роем Трэбшоу и назывался MUDI. Вкратце, MUD — это компьютерная программа для некоторого числа пользователей, имитирующая виртуальный мир при помощи текстовых описаний. Мир MUDов разнолик и многогранен. Насчитывается не менее восьми сотен текстовых MUDов и порядка десяти графических. MUDы бывают дружелюбными и враждебными, социальными и индивидуальными. Значительная часть MUDов основана на ролевых играх. Каждый из участников ролевого MUDа волен принимать облик вымышленного персонажа (обычно созданного или модифицированного самим игроком), исследовать таинственные миры, сражаться с монстрами и решать загадки. Но самое главное в MUDах — это общение. Вы обмениваетесь текстовыми сообщениями с участниками игры, договариваетесь о совместных действиях, вступаете в гильдии и т.д.

Долгое время MUDы были исключительно текстовыми играми. Вы подключались к игровому серверу через Telnet или специальную программу (так называемую client program) и начинали отстукивать на клавишах замысловатый набор команд. Последним же писком из мира MUDов стали графические MUDы, в создании которых принимают участие такие крупнейшие компании, как Sierra On-line и Sony Entertainment. Что же нового и привлекательного предлагается игроку в графических MUDах? Рассмотрим эту тему поближе на примере игры фирмы Sierra On-line — The Realm. Мы не стали приводить в этой книге полное и детальное описание этой игры, так как для российских пользователей в силу особенностей нашей страны она представляет пока больше ознакомительный, познавательный интерес, а полное ее описание заняло бы слишком много драгоценного места.

Шагни за грань реальности

Придуманная в 1995 году Стивеном Николсом, игра одиннадцать месяцев находилась в стадии тестирования, прежде чем быть представленной широкой публике. В The Realm используется двухмерная графика, достойная высоких мерок фирмы Sierra, с небольшой примесью анимаций. Звуковое сопровождение более чем скупо, что объясняется ограничениями, которые накладывает Интернет. По природе своей The Realm базируется на мире средневекового фэнтэзи. Здесь вы встретите волшебников и монстров, купцов и карманников, фей и троллей. По некоторым оценкам, в игре принимают участие не менее пяти тысяч человек из разных стран мира, включая Россию.

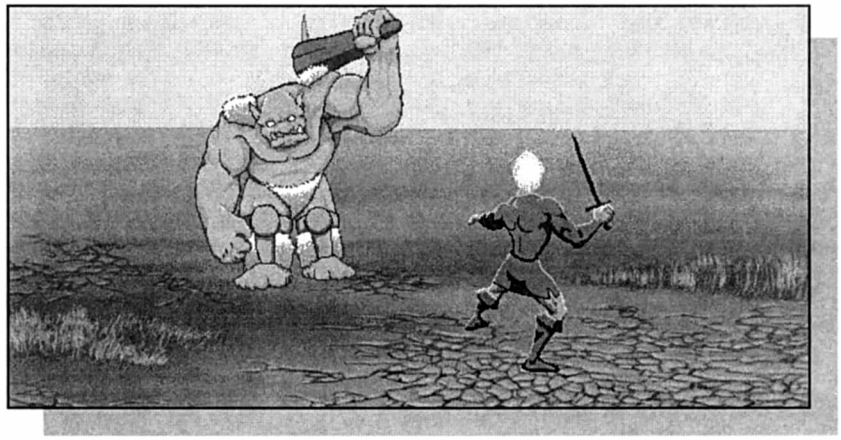


"Все работы хороши — выбирай на вкус"

Как можно вступить в игру? Надо думать, что у вас имеется компьютер с модемом, подключенный к Интернет. Откройте вашу любимую программу просмотра WWW-страниц (браузер) и наберите адрес игрового сервера The Realm — www.realmserver.com.

Если вы не решили для себя окончательно вопрос постоянного участия в игре, попробуйте демо-режим. Для этого загрузите с сервера бесплатное демо, дающее право на три часа игры. Используйте login = guest и password = guest, чтобы приступить к игре. Таким образом вы познакомитесь с миром The Realm. Предположим, что вы прониклись желанием поглубже окунуться в царство сьерровских фантазий. Если же вы хотите стать полноправным участником The Realm, вам придется продемонстрировать свою платежеспособность и выложить $49.95. Этой суммой вы оплачиваете годовую подписку на игру, получая на это время неограниченный доступ к услугам сервера. Игровой софт для The Realm не продается в розницу и может быть заказан с сайта www.sierra.com. Вместе с компакт-диском вы получите уникальные login и password. К сожалению, проблема перевода денег и получения заказа остается весьма актуальной.

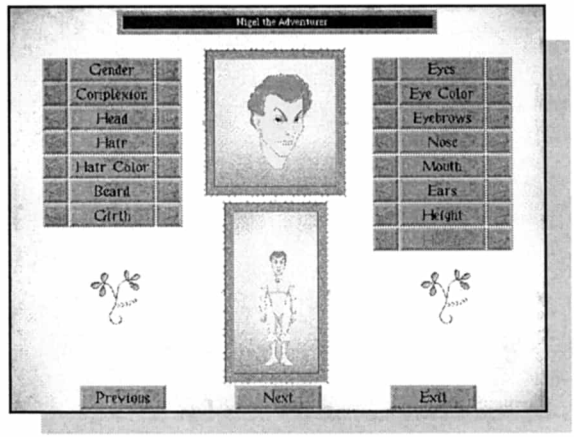
После завершения процесса инсталляции остается лишь установить Интернет-соединение и начать игру. Надо сказать, что время подключения к серверу особого значения не имеет. В The Realm всегда многолюдно. Перед тем, как принять вас в свои ряды, сервер проведет проверку вашей версии игры и сделает необходимые обновления, что может занять некоторое время, в особо тяжелых случаях до нескольких часов. The Realm постоянно совершенствуется, и в связи с этим проводятся периодические апгрейды. Когда ваша версия будет доведена до ума, вас наконец-то пропустят в сказочное "королевство". На экране появятся четыре окошка, в которых представлены созданные вами игровые персонажи. У вас есть пять вариантов на выбор:



Не мешайте ему чесать спину дубинкой

Сами мы играли в полном варианте, меню демо-версии могут незначительно отличаться!

Play	начать игру
Create	создать нового участника
Look At	просмотреть характеристики персонажа
Erase	уничтожить игровой образ
Exit Realm	выйти из игры



Не забудьте одеться

Предположим, вы решили создать для себя новый имидж. Прежде всего, надо придумать своему избраннику имя. Здесь придется проявить недюжинную фантазию, так как наиболее распространенные имена окажутся давно разобранными более расторопными геймерами. Далее выбирается область, в которой специализируется ваш персонаж, т.е. его профессия.

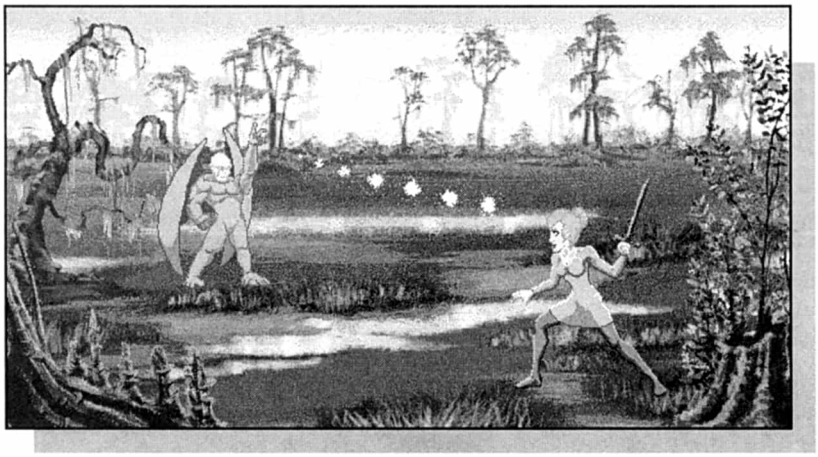
Существуют следующие возможности:

Adventurer — искатель приключений

Наиболее разносторонний тип игрока. Ему непросто преуспеть в какой-либо одной области, однако он прекрасно справляется с задачами. Его умения и навыки помогут найти выход из самых запутанных ситуаций.

Warrior — воин

Образец настоящего вояки, берущего верх за счет превосходства в бою. Прекрасно обороняется и может оказаться крепким орешком для любого соперника.



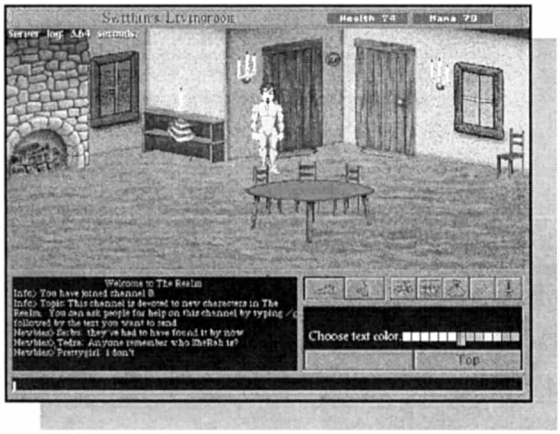
Демон вот-вот испугается и улетит

Wizard — волшебник

Постоянно совершенствует свои колдовские дарования. Его успех базируется на искусном применении заклинаний и способности противостоять неприятельским козням.

Thief — вор

Быстро и незаметно подкрадывается к месту событий. Основной упор делается на грабежи и засады. Может оказаться полезным компаньоном для искателя сокровищ.



Первым делом надо заглянуть в трактир

Вслед за этим вам предстоит "нарисовать" своего избранника.

Все в ваших руках — от выбора пола до строения ушей. Процедура создания персонажа (с которым, возможно, вы станете отождествлять себя или кого-то из своих близких) сама по себе настолько увлекательна, что может занять уйму времени. Впрочем, если вы счастливы и не косите на стрелки часов, то да здравствует буйство фантазии! И не суть, что выйдет из-под вашей руки — убеленный сединами старец или едва оперившийся молокосос, высокопарная дама средних лет или юная Афродита. Главное, постараться выглядеть оригинально и не затеряться в разноликой толпе.

Далее надо определиться с модификацией признаков вашего персонажа.

Присутствуют следующие критерии:

Strength — сила

Dexterity — сноровка

Intelligence — разум

Quickness — быстрота

Endurance — выносливость

Poison Resistance — сопротивляемость яду

Magic Resistance — сопротивляемость колдовству

Player Combat — согласие на участие в схватках (да или нет)

Кроме того, надо отнести своего героя к одной из следующих моральных категорий:

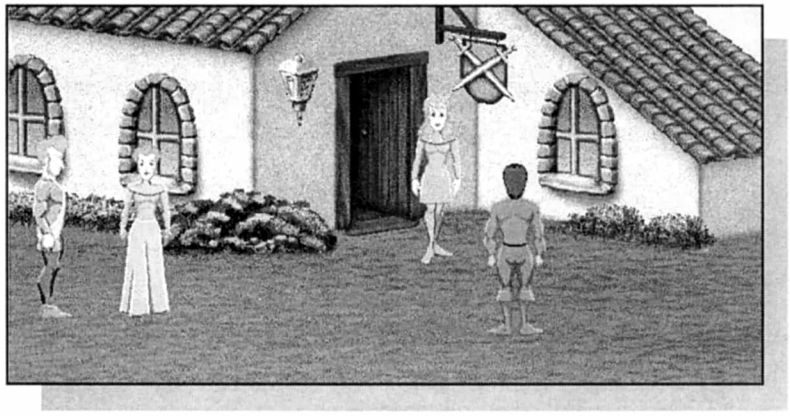
Good — добрый

Neutral — нейтральный

Evil — злой

Затем появится окошко, в которое вы сможете вписать персональную информацию о созданном вами образе (не обязательно).

Можно попробовать отпугнуть потенциальных противников,

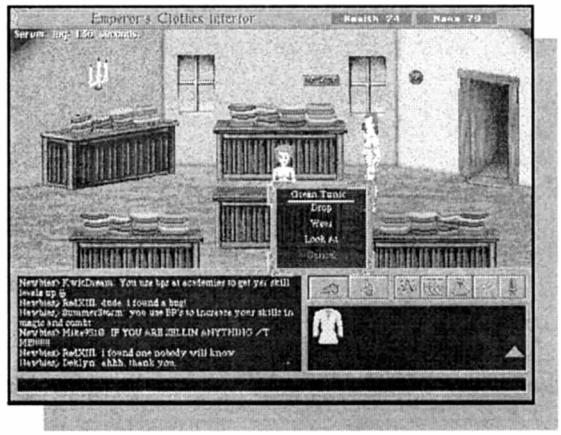


Где бы найти достойного собеседника?

сделав грозное заявление, либо предложить мир и дружбу всем на свете. Пользуясь этими данными, игроки заочно знакомятся друг с другом, не вступая в непосредственный контакт.

По окончании этой процедуры стартует игра. Надо заметить, что если имя, принятое вами, оказалось закрепленным за иным участником игры, придется проявить изобретательность и найти уникальный вариант.

В начале ваш персонаж находится посреди родных стен.



Визит в комиссионку

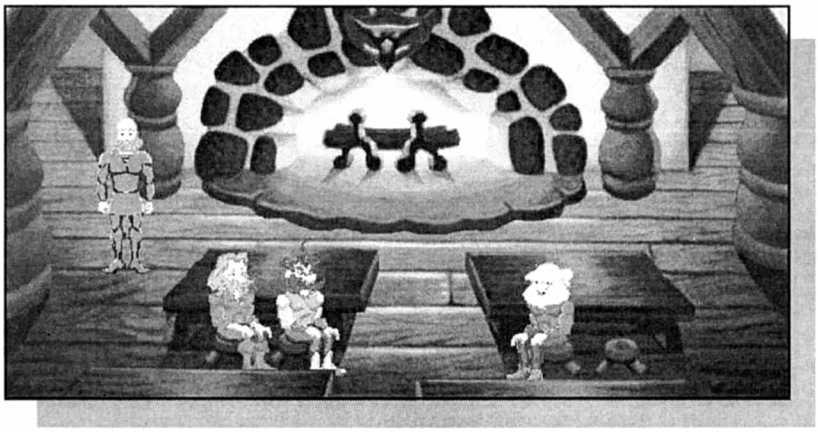
В левом верхнем углу вы видите время задержки связи с игровым сервером (**Server lag**). При нормальном соединении задержка не должна превышать нескольких секунд. В нижнем левом углу расположено окно для обмена сообщениями с другими участниками The Realm. Вы увидите вступительный текст типа:

Info> You have joined channel *. Info> This channel is devoted to new characters in The Realm. You can ask people for help on this channel by typing /g followed by the text you want to send.

Что значит:

Инфо> Вы присоединились к каналу *. Инфо> Этот канал предназначен для вновь вступивших в The Realm. Чтобы попросить о помощи, напечатайте **/g** и далее текст, который вы хотите отправить.

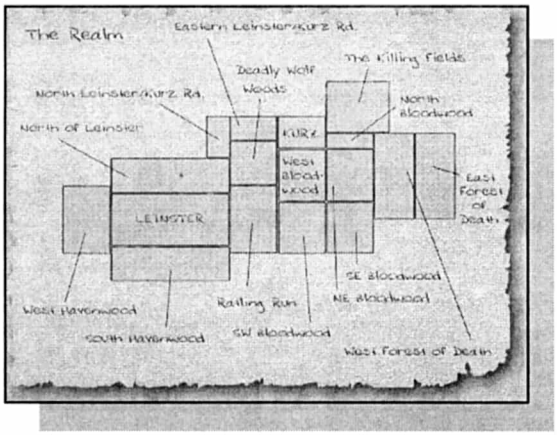
Снизу справа находится вспомогательная панель, используя которую, вы можете менять форму курсора, работать с игровыми опциями, менять текстовую окраску и т.д.



Долгие зимние вечера у камина

Помимо этого, нажав F1, вы получите сведения о рабочих клавишах и условных текстовых командах в игре. Так, для начала попробуйте напечатать **/who**. Вы узнаете, сколько человек находится в игре в данный момент. В частности, у нас их было от пятисот до тысячи. Другие наиболее полезные команды таковы:

/t имя текст — Отправить сообщение конкретному игроку



Карта не поможет— все равно

/nogossip — Прекратить переговоры (оставить канал)

Стоит запомнить, что дом является самым безопасным местом обитания. Именно здесь целесообразно хранить припасы и ценности. Если с вами что-нибудь случится, ваше добро останется в сохранности. В одной из комнат вы найдете сундук.

Чтобы открыть его, надо назвать пароль (который при желании можно сменить). Уходя, не забудьте закрыть входную дверь. В противном случае, по возвращении вам могут попасться непрошенные гости. Немного освоившись с командами и клавишами, можно выйти наружу и слегка поразмяться на свежем воздухе. На домашнем сайте The Realm рекомендуют начинать игру с отправки следующего сообщения:

/g Hello all. This is my first time on the Realm.

Что значит:

Привет всем. Играю в Realm впервые.

В ответ обещают поток дружеских советов и пожеланий. Невольно вспоминается сценка из знакомого с детских лет “Ревизора”:

“Поздравительный гул; слышнее других голоса:

... — Сто лет и куль червонцев!

— Продли бог на сорок сороков!

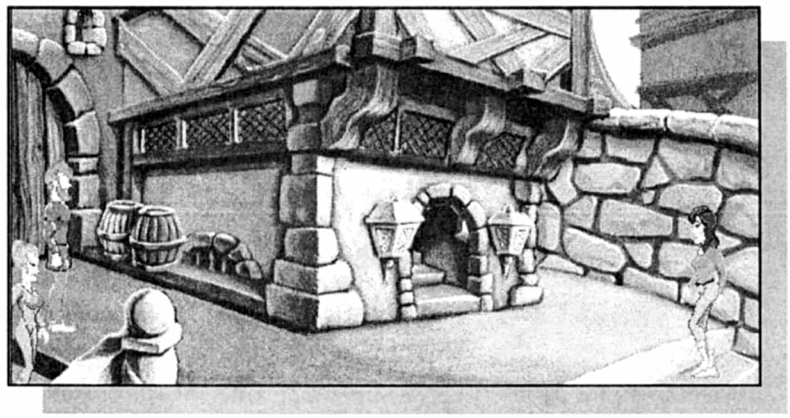
— Чтоб ты пропал!

— Черт тебя побери!”

На что следует ответить:

“Покорнейше благодарю! И вам того ж желаю.”

OK, но раньше, чем мы успели кого-нибудь озадачить своей наивностью, на сцену выплыл подозрительного вида проходимец и испытал на нас некое диковинное заклинание. Потирая раны, мы слегка усомнились в друже-



Что ждет тебя за этой аркой?

любии обитателей королевства и отправились путешествовать. Впрочем, следующий проходивший мимо волшебник поделился с нами спасительным щитом, за что ему огромное спасибо.

С первых же шагов начинаются настойчивые напоминания:

— Вы проголодались.

— Вы хотите пить.

Игнорировать эти советы не стоит, ибо ваш жизненный уровень может пострадать. Кое-какие припасы можно обнаружить в инвентаре, а прочее продается с многочисленных лотков и в лавках.

Одинокий нудист вышел из леса

Далее имеет смысл избавиться от бесцветного комбинезона и приобрести что-нибудь более пристойное. Торговцев в игре хоть пруд пруди, а цены у всех разные. Поэтому сперва стоит присмотреться и выбрать оптимальный вариант. В различных городских заведениях вы найдете убивающих время бездельников. Многие из них не прочь поболтать с вами. И за городскими воротами жизнь не утихает ни на минуту.

Можно воспользоваться тропинкой или бродить наугад. Страшноватого вида крысы снуют вдоль и поперек, проплывают мимо едва заметные духи, легкие, как воздух феи парят над головой. Для ориентировки на местности стоит изредка посматривать на карту, которая, к сожалению, оставляет желать лучшего.

В игре мирно уживаются самые разнообразные виды магии от безобидного **heal** (излечение персонажа) до зловещего **vampirism** (вытягивание ресурсов у пострадавшего в пользу применившего заклинание). Всего насчитывается около пятидесяти разновидностей, которые делятся на следующие группы:

Light Magic — заклинания, призванные помочь другим. Могут быть использованы и по отношению к самому себе.

Earth Magic — магия, в которой задействованы силы природы. Наиболее разрушительная из всех видов.

Dark Magic — заклинания, использующие разрушительные силы тьмы. Крайне вредоносные, тем не менее, порой способны исцелить пострадавшего за чей-то счет.

Common Magic — основные виды магии, доступные всем, независимо от принадлежности к какой-либо категории.

Для того чтобы сражаться, вам желательно иметь самое примитивное оружие и доспехи. За победу над соперником вы получите денежную премию. Лучше всего попытаться одолеть одного из монстров, так как это недурно оплачивается. Сражаться с другими игроками не стоит до при-

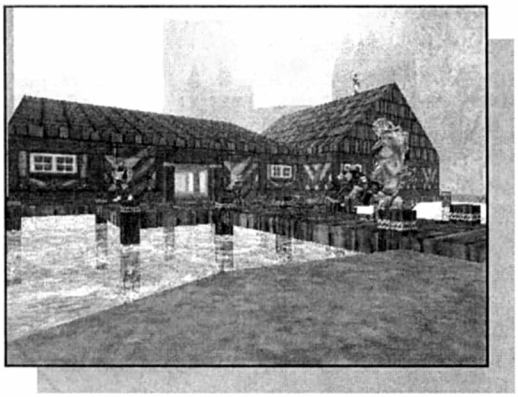
обретения достаточного опыта. Есть и другие способы зарабатывания денег в игре. Например, можно передать предмет по назначению и получить за это некоторую сумму и т.д.

Добро пожаловать в Лейнстер

Пройдет совсем немного времени, и вы услышите о гильдиях. Они представляют собой группы игроков со своей иерархической лестницей. Доступ в гильдии обычно предоставляется по запросу, однако возможны ограничения.

За соблюдением правил игры следят геймастера. Так, вы не имеете права использовать переговорный канал для сугубо личного внеигрового общения, употреблять не совсем литературные высказывания (насчет русскоязычных неизвестно) и прочее. Результатом таких некорректных действий может стать исключение из игры.

Дальнейшие игровые успехи зависят от ваших способностей и, не в последнюю очередь, от умения общаться с людьми. Удачи вам!



Грозные стражи охраняют пристань

Коротко о любопытном

Вслед за хитом от Sierra On-line устремились другие, не менее именитые производители компьютерных игр. Проходят интенсивное тестирование такие игры, как Ultima Online, творение Origin Systems, и Everquest от Sony Interactive Studios, America. Особое внимание привлекает к себе Everquest.

В отличие от The Realm и подавляющего большинства прочих графических MUDов в Everquest будет использована подлинная 3D SVGA-графика прекрасного качества (убедитесь в этом сами!).

Это будет особый мир со своей экономической и политической системами, союзниками и противниками. Выбрав своего героя, вы сможете совершить путешествие по нескольким континентам, посещая города и деревни. Обзаводясь по дороге союзниками и опытом, вы вольетесь в компанию волшебников и бродяг, карликов и троллей.

В игре будут использоваться сотни (!) видов магических заклинаний, поделенных на пять классов. Если вы уже загорелись желанием принять участие в игре, посмотрите на свою машину и подумайте еще раз. Ибо требования у этого монстра и впрямь нешуточные:

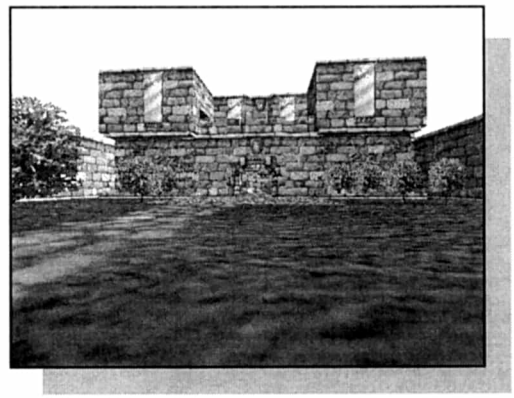
Windows 95/NT, хороший Pentium, Pentium Pro, или Pentium II, 16MB RAM, SVGA (640x480), 16 bit Sound Card.

Желательно:

Новейший графический акселератор с поддержкой Direct 3D. Наличие чипа Voodoo 3DFX

И, надо думать, отличное Интернет-соединение. Впрочем, то, что кажется сегодня завышенным, завтра может стать нормой. Тем более, до выхода игры еще остается какое-то время. Последние новости об игре доступны по адресу:

http://www.everquest.com



Одна из твердынь Everquest'a

ЛУЧШИЕ КНИГИ

ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

* *Любителям "крутого" детектива – собрания сочинений*
Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя, Владимира Шитова
и суперсериалы Андрея Воронина "Комбат" и "Слепой".

* *Поклонникам любовного романа – произведения "королев" жанра:*
Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Коллинз,
С. Браун – в книгах серий "Шарм", "Очарование", "Страсть", "Интрига".

* *Полные собрания бестселлеров*
Стивена Кинга и Сидни Шелдона.

* *Почитателям фантастики – серии*
"Век Дракона", "Звездный лабиринт", "Координаты чудес", а
также самое полное собрание произведений
братьев Стругацких.

* *Популярнейшие многотомные детские энциклопедии:*
"Всё обо всём", "Я познаю мир", "Всё обо всех".

* *Школьникам и студентам – книги из серий*
"Справочник школьника", "Школа классики",
"Справочник абитуриента", "250 "золотых" сочинений",
"Все произведения школьной программы".

Богатый выбор учебников, словарей, справочников по решению
задач, пособий для подготовки к экзаменам.
А также разнообразная энциклопедическая и прикладная
литература на любой вкус.
Все эти и многие другие издания вы можете
приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

по адресу: 107140, Москва, а/я 140. "Книги по почте".

Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские
фирменные магазины издательства "АСТ" по адресам:
Каретный ряд, д. 5/10. Тел. 299-6584.
Арбат, д. 12. Тел. 291-6101.
Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.

ФАНТОМ

- издательство АСТ
- компания ФАНТОМ
- Сергей Водолеев

представляют вашему вниманию

НОВУЮ КНИЖНУЮ СЕРИЮ

посвященную компьютерным играм

СУПЕР Энциклопедии PC:

Стратегии и Имитаторы

Приключенческие и Ролевые Игры

Взрывай и Жги

СУПЕР Энциклопедия 3DO

СУПЕР Энциклопедия Playstation

- самые подробные описания
- детальные решения сюжетов
- ответы на все загадки
- рекомендации по всем уровням, миссиям и заданиям
- самые полные наборы клавиш управления
- специальные коды и удивительные секреты
- масса полезных советов как играть и как выигрывать
- замечательный живой язык
- схемы и иллюстрации с забавными подписями
- рейтинги и технические требования

В серии выйдут описания всего наиболее интересного за всю историю игр!

Сделано профессионалами!
Оставайтесь с нами!

СКОРО - новый проект по **INTERNET**

В следующем томе

СУПЕРЭнциклопедии PC:

Приключенческие и Ролевые Игры

- удивительный, полностью трехмерный мир фантастической игры **Sentient**. Десятки персонажей, мегабайты диалогов, множество разнообразных финалов. Новое лицо приключенческого жанра.
- множество классических замечательных приключений последнего времени – мягкий юмор в **Callahan's Crosstime Saloon** и типично американский в **Animal**, классика детектива в **Private Eye** и классика научной фантастики в **Rama**, ожившая легенда в **Titanic**, тайны времени в **Time Lapse**, забавные комиксы в **Koala Lumpur: Journey to the Edge**.
- хроники империи Зорк, описанные впервые еще в чисто текстовых играх, продолжаются благодаря **Return to Zork** и **Zork Nemesis**.
- неприятности частного детектива из будущего в **Under a Killing Moon** и **Pandora's Directive**. Вы примете в них участие, действуя в полностью трехмерном мире, причем с видом из глаз героя!
- очень странная смесь приключения и интерактивного мультфильма в не очень известных, но весьма увлекательных играх **Kingdom far Reaches** и **Shadoan**.
- тоже интерактивные, но уже фильмы, с видео высокого качества, и оба многодисковые. **Это FoxHunt**, где больше приключения, и **Fork in the Tale**, в котором больше действия. Секретные агенты или магия – что вам больше по душе?
- абсолютно детальные решения со всеми секретами всех частей культовой саги **Quest for Glory**, называемой также часто **Hero's Quest**. Прохождение за всех персонажей, все возможные очки. Такого органичного сочетания приключения и ролевика не удалось больше создать никому и никогда. Удивительная веха в истории компьютерных игр.
- и наконец, описания всех последних ролевиков – **Betrayal of Antara**, **Arcania III**: **Shadows over Riva**, **Diablo** – эти названия говорят о чем-то, не правда ли ?
- а также многое, многое другое...
- всегда высочайшее качество материалов...

СУПЕРЭнциклопедия

...максимум удовольствия от игры...

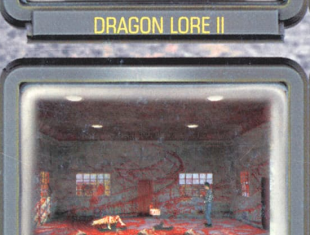
ФАНТОМ - оставайтесь с нами!

ALONE IN THE DARK III

DRAGON LORE II

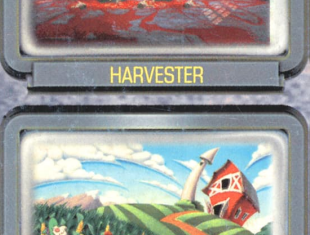
GENE MACHINE

DISCWORLD II


HARVESTER

9/NINE

LITTLE BIG ADVENTURE II


TOONSTRUCK

VOYEUR II

9
Alien Odissey
Alone I
Alone II
Alone III
Bioforge
Disk World
Disk World II
Dragon Lore
Dragon Lore II
Druids
Ecstatica
Ecstatica II
Gene Mashine
Goosebumps
Harvester
Knight Chase/TimeGate
Little Big Adventure
Little Big Adventure 2
Neverhood
Prisoner of Ice
Realms of Haunting
The Realm
Thorin's Passage
Toonstruck
Voyeur
Voyeur II